GRY KOMPUTEROWE • SPRZĘT PC • MULTIMEDIA • INTERNET

NEWS SERVICE

MAJ (05/2000)
INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

79

recenzje

THIEF 2

F1 2000

STARLANCER

FORCE COMMANDER

IMPERIUM GALACTICA 2

GUNSHIP!

NEED FOR SPEED PORSHE

DIE HARD TRILOGY 2

LEMMINGS REVOLUTION

MIGHT AND MAGIC 8

zapowiedzi

CRIME CITIES
POMPEI
DOGS OF WAR
TIME MACHINE
FEAR EFFECT
MAJESTY
B-17 FLYING FORTRESS

DIABLO 2

beta test!!!

BIGGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1507-8418 05>

Projekt okładki: Pegaz Ass
Grafika: © 2000 EA SPORTS F1 2000

reklama

Oryginały tańsze niż piraty!

Czytaj extra informacje na samym końcu pisma.

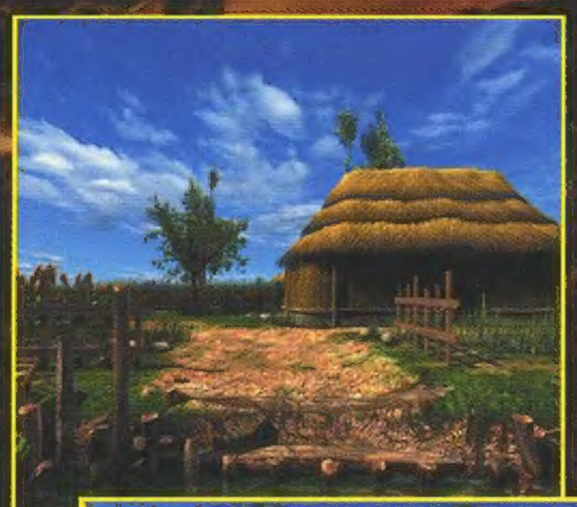
str. 130 - 131

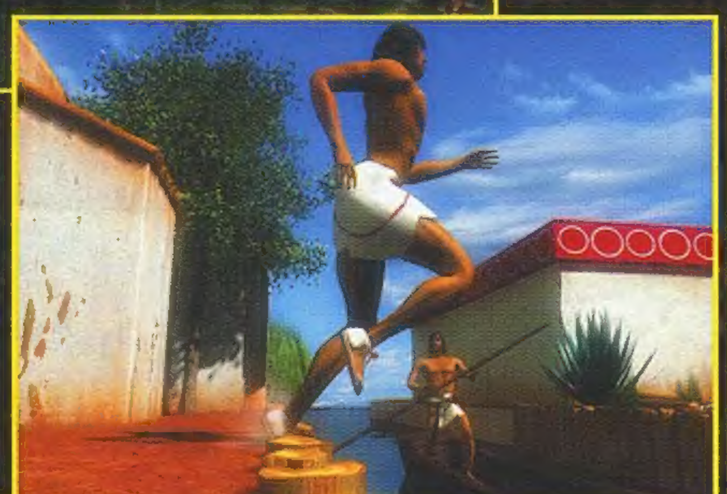
NIEZWYKŁA GRA PRZYGODOWA OSADZONA W ZAGINIONYM ŚWIECIE AZTEKÓW

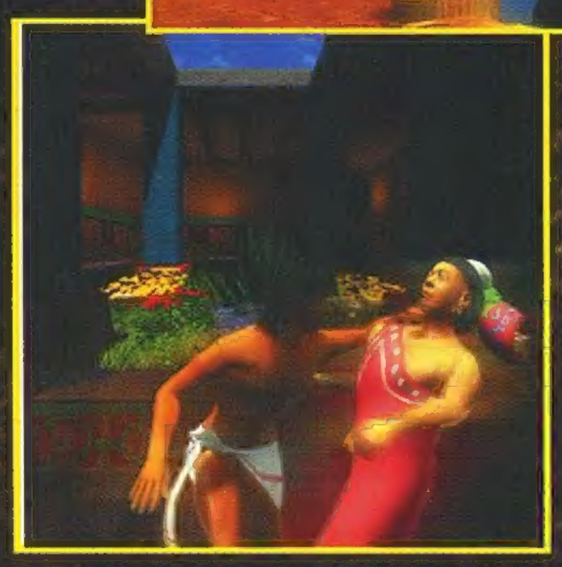
ROZWIĄŻ ZAGADKĘ ZAGŁADY AZTECKIEJ CYWILIZACJI.
UCHROŃ SIEBIE I MIESZKAŃCÓW ZŁOTEGO MIASTA PRZED NADCHODZĄCĄ ZAGŁADĄ.

CENA 79 ZŁOTYCH

AZTEC







Rok 1517, Mexico-Tenochtitilan, stolica Imperium Azteków. Wcielasz się w młodego myśliwego, który prowadzi szczęśliwe i spokojne życie. Podczas polowania zostajesz świadkiem morderstwa. Umierający dostojnik zdradza Ci tajemnicę, która nie była przeznaczona dla Ciebie, a jej poznanie nieodwracalnie odmienia Twoje życie. Stajesz się ofiarą, na którą polują potężni spiskowcy. Twoje życie zamienia się w koszmar i nieustającą walkę o przetrwanie...

Od pewnego czasu Aztekowie zapadają na dziwną chorobę wobec której medycy wciąż są bezsilni. Wiesz, że to co się dzieje ma ścisły związek z morderstwem, którego byłeś świadkiem. Jednak czy będziesz wiedział jak skorzystać z poznanej tajemnicy ? Musisz strzec się, bo zło czai się ze wszystkich stron, a Tobie nie pozostało dużo czasu. Pamiętaj musisz zdemaskować zdrajców nie dając się przez nich osaczyć.

Na Twoich barkach spoczywa los całego świata Azteków. Tylko Ty możesz uratować swój lud!

- 3 Tryby gry: Przygoda - Eksploracja - Encyklopedia
- Zagadki wymagające umiejętności logicznego myślenia i działania
- Niesamowita, trójwymiarowa rekonstrukcja świata Azteków
- W najtrudniejszych momentach możliwość skorzystania z trybu wspomagania „omni-present".
- Wszystkie informacje historyczne zweryfikowane przez ekspertów o międzynarodowej sławie.
- Dzięki „Kronice" będziesz mógł śledzić wszystkie wydarzenia, które miały wpływ na rozwój akcji
- Interaktywna mapa pozwoli Ci sprawdzić swoje położenie oraz poruszać się pomiędzy głównymi lokacjami

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

France Telecom Multimedia

cryo INTERACTIVE

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment / France Telecom Multimedia. Wszelkie prawa zastrzeżone.

JUŻ W MAJU...

WEHIKUŁ CZASU

Adaptacja klasycznej powieści G. H. Wellsa. Jesteś młodym naukowcem eksperementującym z maszyną czasu. W wyniku pomyłki zostajesz przeniesiony do obcych Ci czasów i miejsc. Rozpoczynasz fascynującą podróż przez czas i przestrzeń...
2 płyty CD, cena 79 zł!

2CD

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen
na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

FREESPACE 2

Wreszcie nadchodzi czas na najlepszy symulator kosmicznych zmagań. Zasiądź za sterami kosmicznego myśliwca i daj się ponieść wirowi wielkiej wojny w której stawką jest przyszłość ludzkości. Bądź gotów Freespace 2 jest już coraz bliżej...

szukaj w sklepach od początku maja

Polska wersja językowa, 3 płyty CD

Pierwsza część znakomitej serii
FREESPACE
wreszcie w sprzedaży!
Szukaj w dobrych sklepach z grami.

2CD

niska cena **49** złotych

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

niska cena **79** złotych

3 CD

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

volition, inc.
www.volition-inc.com

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogrom-niaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

Reset GRA STULECIA!

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy, ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc.
Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

new s service
MENU
maj 2000
http://www.ssonline.com.pl/
79
new s service
MENU

Tu Diabeł mówi dzień dobry!

8 Sserwis informacyjny

16 W przygotowaniu

20 .....B-17 Flying Fortress the Mighty 8TH + wywiad
18 .....Black & White
28 .....Crimson Skies
16 .....Diablo 2
23.....Evolva
26.....Fear Effect
24 .....Hitman: Codename 47
29.....Simon 3D the Sorcerer
22 .....Star Trek Elite Force
25 .....Time Machine

30 Na pięć minut przed

30 .....Crime Cities + wywiad
32 .....Dogs of War
34 .....Majesty
36 .....Pompei

38 Kombat Korner

38.....Strider 2

40 Opisy/Recenzje

62 .....Agharta: Hollow Earth
72 .....Alien Nations
71 .....Army Men: Air Tactics
79 .....C&C: Tiberian Sun Firestorm
57 .....Crock 2
61 .....Die Hard Trilogy 2: Viva Las Vegas
74 .....Earthworm Jim 3D PL
50 .....F1 2000
76 .....Faust PL
77 .....Gruntz PL
58 .....Gunship!
68 .....Imperium Galactica 2
63 .....Isabelle
64.....Lemmings Revolution
56 .....Lucky Lucke on the Daltons' Trail
66.....Michelle Kwan Figure Skating
48.....Might & Magic VIII
54 .....Nascar 2000
53.....Need for Speed Porshe 2000
70 .....Panzer Campaigns: Smolensk 41
75 .....Planescape Torment PL
73.....Risk 2
65 ....Sammy Sosa High Heat Baseball 2001
67 .....Slam Tilt Resurrection
46.....Star Wars: Force Commander
44.....Starlancer
52 .....Swedish Touring Car Championship
60 .....The Browning African Safari: Trail to the Big 5
40 .....Tief 2: The Metal Age
78.....Unreal Tournament Bonus Pack

80 Strefa Zrzutu

82 W imadle

82.....Final Fantasy 8 cz.3
92 .....Invictus: In the Shadow of Olympus
88.....Might & Magic VII: For Blood And Honour cz. 4
94 .....SU-27 Flanker 2.0

96 Hardware

98 .....ATI Rage Fury Maxx
96 .....Book PC
102.....Encyklopedia zdrowia
102.....English Translator
97.....Guillemot Maxi Studio Isis
100 .....Joysticki i nie tylko
99 .....Klerownice
101 .....Na tropach języka polskiego
101 .....Samsung Yepp
97.....Sony N50

103 KGB

114 CyberNet

117 .....Diablo
121.....Misja na Marsa
116.....News
118 .....Stacja kosmiczna Alfa
120.....Technognosis

126 Manga Room

126.....El Hazard: The Alternative World

Konkursy

125.....Rozwiązanie konkursu Faraon

Redaktor naczelny
Waldemar „*Pegaz Ass*“ Nowak
waldek@ssonline.com.pl

p.o. Z-ca red. nacz.
Rafał „*Hunter*“Gałecki
hunter @ssonline.com.pl

p.o. Sekretarz redakcji
Agata Mizera
agata@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Zdzisław „*Topgun*“ Borawski
Paweł „*Pooh*“ Chmielowiec
Dariusz „*Berger*“ Góralski
Paweł „*Pejotl*“ Jankowski
Kamil „*Kynes*“ Kacperak
Konrad „*kkk*“ Kwiatkowski
Piotr „*Raven*“ Leszczyński
Grzegorz „*Murmur*“ Młodawski
Piotr „*Frogger*“ Moskal
Maciej „*Mamut*“ Ogiński
Mateusz „*Banzai*“ Ożyński
Rafał „*Yossa*“ Nowocień
Dariusz „*Konsolite*“ Pasturczak
Rafał „*Jetboy*“ Piasek
Zdzisław „*Pisiek*“ Pisiński
Piotr „*Gunman*“ Rożalski
Piotr „*Sokół*“ Sokołowski
Dominik „*Teg*“ Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

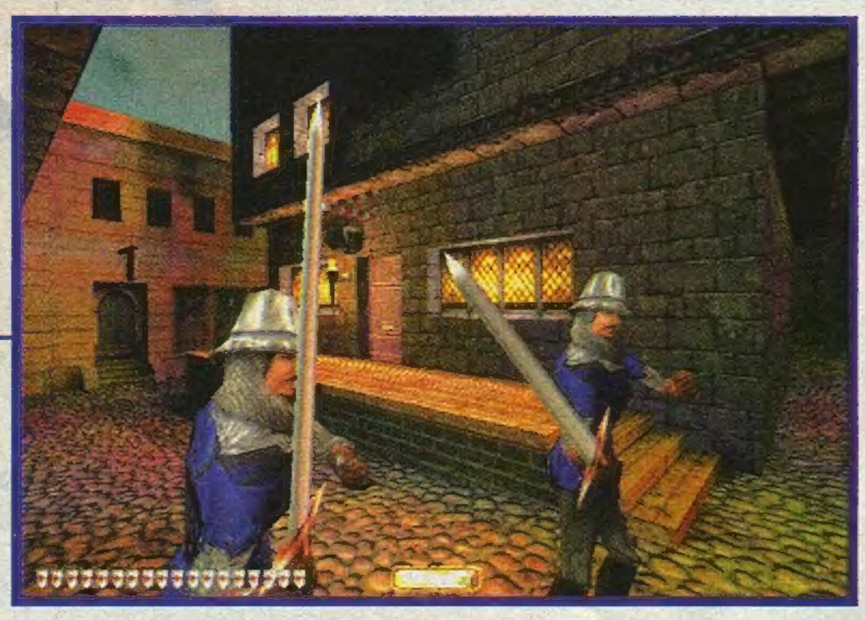
Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
www.ssonline.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

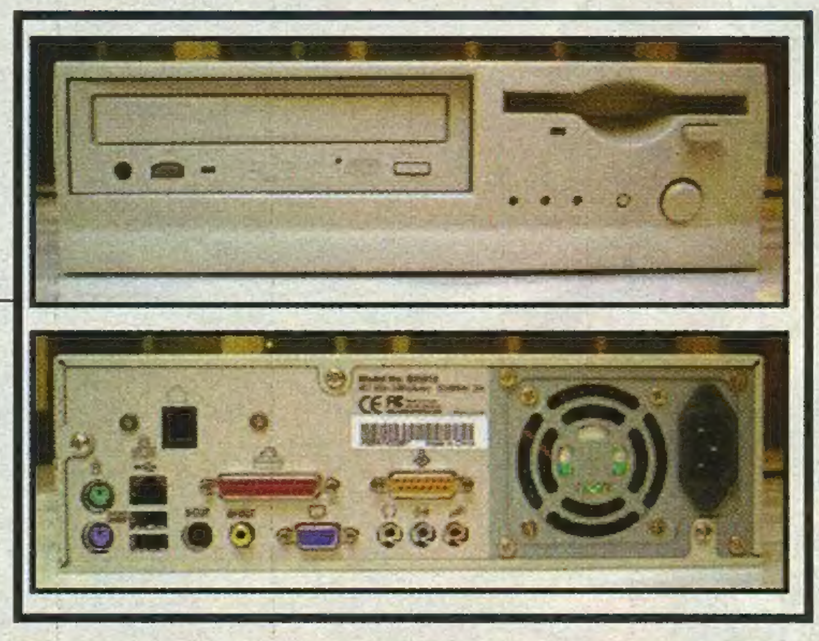
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.

Krew, krew, krew, rzeki krwi i poszatkowanego mięcha! Na dodatek mutacje, mutanty i zabójcza broń. Eksterminacja na wielką skalę. Rzeź i masakra. To jest to, co tygrysy lubią najbardziej! U nas tylko zapowiedź, bo my beta wersji nie recenzujemy!!!

Mroczna, ponura noc, kwaśny deszcz, drapacze chmur wyłaniające się z mgły i smogu, i gdzieś tam w dżungli tej olbrzymiej metropolii kryje się nasz cel. Odnaleźć, zniszczyć i pobrać kasę. Klimat rodem z „Blade Runnera”. No proszę, Polak jednak potrafi!



Ciężki jest żywot złodzieja. Nie dość, że człowiek nie ma ubezpieczenia, to jeszcze musi się skradać i ciągle coś „pożyczać”, aby z głodu nie zdechnąć. Nie da się ukryć, że w tym fachu przydaje się nie tylko kleptomański spryt, ale i umiejętność „Lepkie ręce”.

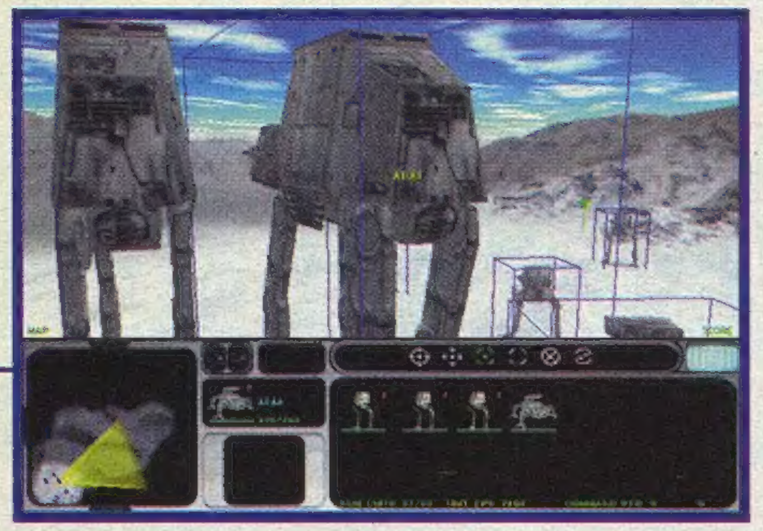


Oto nowa hybryda – skrzyżowanie laptopa z towerem. Produkt owocnej chińskiej myśli technicznej. Wysoce odporny na upgrade'owanie. Po roku sprzedajesz na złom i kupujesz nowy. I kto to mówił, że Chińczycy nie znają recyclingu?

Houston, Houston, mamy problem! Obca forma życia przeniknęła do naszego lądownika! Wygląda jak Lara Croft! Ma bikini! Nie wiemy, co robić! Houston, ona zdejmuje bikini! Houston, ona jest już topless! Houston, pomocy!!!

Idę sobie środkiem ulicy i nikogo się nie boję. No bo kto mi podskoczy? Ten frajer za rogiem? Chodź no tu, koleś, zaraz przekonamy się, jak potrafisz wywijać łapkami! (łup, chrup, chrzęst!) Oj, sorka, chyba niechcący złamałem ci kręgosłup! No nic, idę dalej...

Latające fortece – to były samoloty! Nie dość, że człowiek czuł się w nich bezpiecznie, to jeszcze miał pełen komfort – oprócz bomb i działek, basen, jakuzzi, korty tenisowe i nawet pole golfowe! Jak powiedział nam w wywiadzie jeden z uczestników projektu: „to były czasy!"



Generale, macie odnaleźć i zniszczyć dwa zbiegłe roboty na Tatooine! Przy okazji zlikwidujcie wujka Skywalkera, bo nielegalnie pędzi bimber. Uważajcie na tych małych, zakapturzonych Jawów. Potrafią odgryźć głowę!

Nie do wiary! MICROSOFT robi gierki, które nie tylko chodzą pod Windą, ale w dodatku mają niezłą grywalność! To się Bill ucieszy z naszej oceny!

Oto malutki tips. Zaopatrzcie się w łuki. Wejdźcie do osady. Strzelajcie do strażników, cały czas się cofając. Jak zlikwidujecie jednego, zabierzcie się za drugiego. W ten jakże przyjemny sposób możecie wyciąć w pień całą osadę. Powodzenia!

Lista Przebojów v.1.0

Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników NSS:

1. ***Każdy ma tylko jeden głos i zgłasza tylko jeden tytuł.***
2. ***Głosy przyjmujemy tylko:***

a) na kartkach pocztowych z adnotacją LISTA, nadesłanych pod adresem redakcji;

b) w e-mailach z tematem/subject: LISTA, nadesłanych pod adresem: redakcja@ssonline.com.pl

3. ***O pozycji gry na liście przebojów decyduje liczba oddanych na nią głosów; pierwsze miejsce otrzymuje gra, która zdobyła najwięcej głosów.***
4. ***Podliczenie głosów następuje 5. dnia każdego miesiąca.***
5. ***Wyniki ogłaszane są w numerze z następnego miesiąca.***

Pierwsze wyniki Listy Przebojów Czytelników NSS ogłosimy już w następnym numerze. Równocześnie opublikujemy Redakcyjną Listę Przebojów, która będzie stanowić wykładnię wszystkich redaktorów i autorów NSS. Obie Listy będą obejmować 5 pozycji. W kolejnych edycjach Listy będziemy zaznaczać gry, które spadły, skoczyły w górę lub czas utrzymania się na danej pozycji. Pewnie na koniec roku lub początek nowego wybierzemy hity roku na podstawie średniej pozycji na Liście. Bardzo możliwe, że zasady jej funkcjonowania będą ulegać pewnym usprawniającym modyfikacjom, stąd też obecna wersja ma raczej charakter eksperymentalny i oznaczenie v.1.0.

Wszystkich chętnych zapraszamy do oddawania głosów na swoje ulubione gry!

redakcja@ssonline.com.pl

SKALA OCEN:

1 – ***KASZANA I BADZIEW!!! Zabierzcie to ode mnie!!!***

2 – ***CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.***

3 – ***NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.***

4 – ***GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.***

5 – ***GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.***

6 – ***GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.***

7 – ***GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.***

8 – ***GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.***

9 – ***GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.***

10 – ***GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!***

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

PL 69zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 79zł

PL 79zł

125zł

PL 109zł

ZESTAW THE SETTLERS III

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje. W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III!

PL 149zł

ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

PL 159zł

PL 159zł

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

39zł

39zł

39zł

39zł

45zł

49zł PL

59zł PL

59zł

59zł

69zł PL

69zł

69zł PL

69zł PL

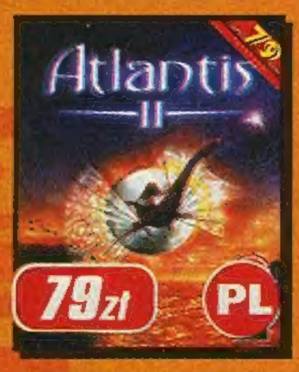
69zł

69zł

69zł

69zł PL

69zł PL



79zł PL

79zł PL

99zł PL

99zł PL

99zł

99zł

99zł

99zł

99zł

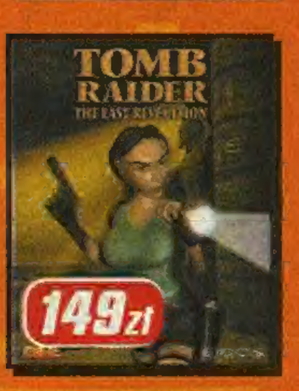
99zł PL

99zł

109zł

109zł

145zł PL



149zł

159zł

155zł

189zł

189zł

209zł

39zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Championship Manager 3 + Liga Polska	69 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Prince of Persia 3D	99 zł
Dark Stone	99 zł	Silent Hunter	69 zł
Dungeon Keeper 2 PL	99 zł	Soldier of Fortune	189 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Gorky 17	69 zł	Syndicate Wars +	
GP 500	99 zł	+ Warhammer: Dark Omen	65 zł
Half-Life Gold	99 zł	Theme Park + Theme Hospital	65 zł
Half-Life Opposing Force	99 zł	Thief 2	159 zł
Interstate 82	99 zł	Tomb Raider 2	89 zł
Książe i Tchórz PL	59 zł	Tridionis	89 zł
Liga Polska 2000 PL	99 zł	Turok 2	59 zł
Might & Magic VII PL	79 zł	UEFA Champions League 99/00	159 zł

19zł

NAJNOWSZY DODATEK DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

NEMESIS

W sprzedaży zestaw 15-sto kartowy.

27zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

45zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

(0-22) 519 69 69,

FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

zamów przed premierą

Zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

DIABLO II — PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.

PREMIERA: Czerwiec 2000

WEHIKUŁ CZASU — PL

Wehikuł Czasu to nowa, gra przygodowa, w której wcielasz się w naukowca, który w wyniku eksperymentu przenosi się przez pomyłkę w bardzo odległą i obcą przyszłość, gdzie świat targany jest sztormami czasowymi, słońce nigdy nie pojawia się na horyzoncie, a życie ludzi stało się koszmarem. W tym dziwnym świecie rozpoczniesz fascynującą podróż do Twoich czasów. W swojej wielkiej podróży poznasz różne okresy historii ludzkości od najbardziej Ci obcych, aż po czasy Twojej własnej młodości!
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Maj 2000

FREESPACE 2 — PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

PREMIERA: Kwiecień/Maj 2000

IMPERIUM GALACTICA II — PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj neznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Maj 2000

SHOGUN — PL

Nowa gra strategiczna, w które możesz poprowadzić potężne oddziały samurajów w wielkiej wojnie domowej. Nie lada gratka dla miłośników strategii wzorowanej na grze Myth.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis pełną wersję gry Reflux.

PREMIERA: Maj 2000

AZTEC — PL

Przenieś się w fantastyczny świat Azteków. Wciel się w postać młodego mieszkańca miasta Tenochtitlan i poznaj tajemnice upadku całej cywilizacji.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000

INVICTUS — PL

Gra strategiczna z akcją osadzoną w starożytnej Grecji. Jako wybrany przez bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir niesamowitych i skomplikowanych misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana na 2 CD i cenie 79 zł.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad lub książkę „Morze Piasków".

PREMIERA: Maj 2000

POMPEI — PL

Przenieś się do starożytnych Pompei w VIII w, na cztery dni przed wielką katastrofą, w poszukiwaniu swojej zaginionej żony.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Czerwiec 2000

LARRY 7 — PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Czerwiec 2000

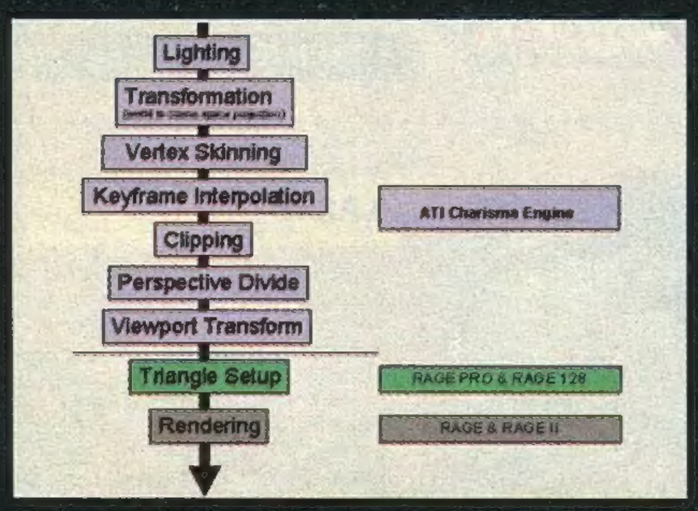
MILLENIUM G200 MMS to najnowsza karta graficzna firmy MATROX, umożliwiająca obsługę do czterech monitorów jednocześnie! W jednym komputerze można zainstalować nawet cztery takie karty, wyposażone w tuner telewizyjny, co teoretycznie umożliwia pracę równocześnie na 16 monitorach! Stabilną i bezproblemową pracę zapewnić mają najwyższej jakości sterowniki MATROX-a. Karta ta znajdzie zastosowanie podczas wszelkich prezentacji multimedialnych oraz przy projektowaniu CAD/CAM. Cena wersji obsługującej cztery monitory wynosi ok. 3 800 zł.

To jednak nie wszystkie nowości MATROX-a. Karta G450 (Condor I) to rozwinięcie architektury G400 o niepełną obsługę T&L oraz (tym razem już pełną) pamięci DDR SDRAM. Masowa produkcja chipu wykonanego w technologii 0,18 mikrona powinna już iść pełną parą! Natomiast układ G800 (Condor II), którego premiera ma się odbyć we wrześniu tego roku, charakteryzować się będzie dwukrotnie większą od G450 wydajnością oraz w pełni sprzętową obsługą T&L. Układ G800 ma też posiadać możliwość pracy dwuprocesorowej, znacznie zwiększającej wydajność karty opartej na tym układzie. Condor II obsługiwać będzie pamięci DDR FCRAM z zegarem 250 MHz.

NVIDIA wypuściła do swoich układów graficznych nowe sterowniki, dzięki którym posiadacze kart opartych na chipie GEFORCE mogą odpalać gry obsługujące kompresję tekstur w formacie S3TC oraz pełnoekranowy antialiasing (FSAA). I kto mówił, że VOODOO 4 jest lepsze od GEFORCE-a?!?

MICROSOFT podał oficjalną specyfikację swojej konsoli do gier o nazwie X-BOX. Oto ona: procesor PIII 600 MHz, dostosowany chip graficzny firmy NVIDIA, zdolny do wyświetlania 300 mln wielokątów/sek (GEFORCE wyświetla tylko 15 mln), 64 MB RAM, 8 GB dysk twardy, napęd DVD 4x z możliwością odtwarzania filmów, 100 MBps Ethernet. Premiera konsoli ma mieć miejsce w 2001 roku.

ATI zapowiedziała na wiosnę tego roku wypuszczenie nowego procesora graficznego o nazwie CHARISMA. Jego podstawową zaletą jest obsługa T&L oraz dodatkowej funkcji o nazwie Clipping. Ponadto chip ten obsługuje takie efekty, jak: Vertex Blending, Bump-Mapping (Embossed, Dot-Product-3 i Enviroment), Priority Buffer, Volumetric Lights, Fullscene Antialiasing i Motion Blur, przestrzenną mgłę,



POLSCY DYSTRYBUTORZY

CD PROJEKT

Na maj 2000 firma ta zapowiada same interesujące tytuły. Po pierwsze, wyjdzie wtedy MAJESTY (strategia czasu rzeczywistego), a oprócz tego dwie nowe przygodówki firmy CRYO – POMPEI i TIME MACHINE (w tym numerze NSS przedstawiamy je bliżej w dziale „W przygotowaniu"). Dostaniemy też takie gry, jak: ASTERIX I OBELIKS KONTRA CEZAR, THE RING (zajmujący aż 6 kompaktów!), LARRY 7 i SIMON THE SORCERER 3D. I jeszcze last but not least –DEVIL INSIDE, na którego zapewne niejeden gracz czeka z niecierpliwością. Wszystkie one ukażą się oczywiście w wersji spolszczonej.

IPS

W maju IPS ma zamiar wypuścić na rynek następujące gry: F–18, NEED FOR SPEED 5: PORSHE, COMMAND & CONQUER WORLD WIDE WARFARE, MOTO RACER 2 (na PSX), ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE, CROC 2, NASCAR 2000, CANNON FODDER 2, THEME PARK WORLD oraz trzy pozycje dla dzieci – TROPIKALNĄ WYSPĘ, LEŚNĄ OLIMPIADĘ i HUGO. Część z wymienionych tu tytułów miała pojawić się już w kwietniu, lecz na skutek nieprzewidzianych trudności trzeba było przesunąć premierę. Informujemy także, że w sklepach pojawiła się już od dawna oczekiwana ULTIMA 9: ASCENSION (krótki news na ten temat i screeny z gry znajdziecie w dalszej części niniejszego serwisu).

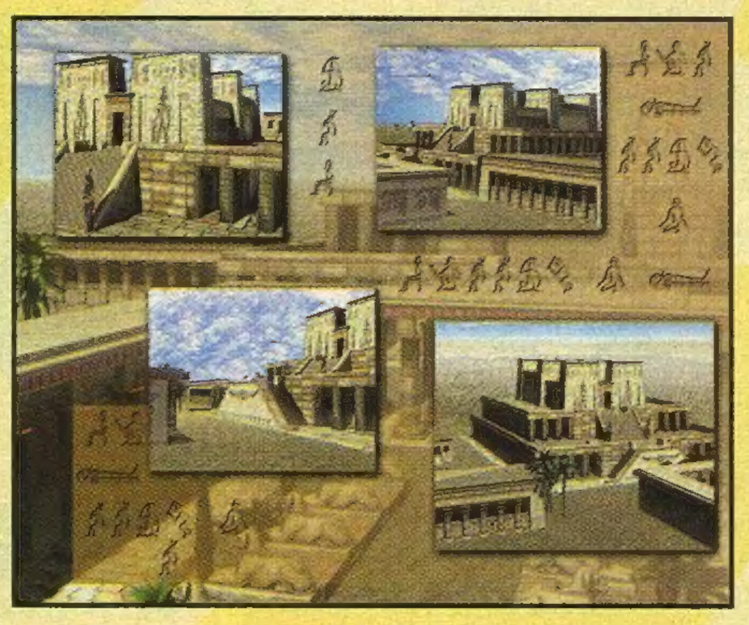
MIRAGE

Najważniejszymi tytułami w majowej ofercie MIRAGE są niewątpliwie CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC (gra FPP w świecie M&M) oraz COLLIN McRAE RALLY 2 (druga część jednej z najlepszych samochodówek rajdowych ostatnich czasów). Oprócz tego pojawią się: DEUS EX, RIVAL REALMS w wersji polskiej, INSANE, UEFA CHAMPIONS LEAGUE, HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 w wersji polskiej oraz trzy tytuły

dla dzieci – TWOJE KOMIKSY, SMERFOWE PRZEDSZKOLE i SMERFOTELETRANSPORTER (wszystkie w polskiej wersji językowej). Na drugi kwartał tego roku zapowiadane są takie gry, jak: HITMAN, MORTYR PLUS i DELTA FORCE 2, lecz nie wiadomo, czy MIRAGE da radę wydać je jeszcze w maju.

PLAY IT

Tu najbliższy miesiąc przejdzie pod znakiem gry PHARAOH–a. Pojawi się KLEOPATRA, dodatek podejmujący fabułę (o ile w tego typu grze można mówić o jakiejkolwiek fabule) w miejscu, w którym skończyła się część pierwsza. Tym razem zadaniem gracza będzie zaspokajanie po-



trzeb i zachcianek tytułowej Kleopatry, słynnej królowej starożytnego Egiptu. Poza tym na stronie internetowej firmy mają być udostępnione związane z grą tapety i wygaszacze ekranu oraz pakiet uzupełniający do PHARAOH–a, zawierający 20 nowych scenariuszy, edytor misji i patcha.

LEM

Ta firma opóźniła się nieco z wydaniem gier zapowiadanych na zeszły miesiąc. W związku z tym przypominamy, że w maju ukażą się bardzo ważne tytuły: SOLDIER OF FORTUNE (gra FPP, w której dzielny amerykański ranger walczy z terroryzmem) oraz VAMPIRE: THE REDEMPTION (komputerowy role playing na bazie gry fabularnej Vampire: The Masquerade). Gdy czytacie te informacje, SOLDIER OF FORTUNE powinien już być na półkach sklepowych, ale co się tyczy V:TR, to nie ma, niestety, takiej pewności.

NAJNOWSZE GRY

ULTIMA 9: ASCENSION

Ponieważ właśnie pojawiła się na rynku długo oczekiwana dziewiąta część sagi o Avatarze, postanowiłem przypomnieć Wam o niej w dziale newsów. Po raz kolejny (i tym razem już ostatni) będziemy musieli zmierzyć się ze złym Strażnikiem, aby uratować Lorda Britisha i królestwo o nazwie Britannia. ULTIMA 9 swym wykonaniem różni się znacznie od poprzednich części tego cyklu, jest bowiem w pełni trójwymiarowa. Engine gry stoi na wysokim poziomie, a grafika, po podkręceniu opcji, jest naprawdę rewelacyjna (nie wiem, czy widać to na screenach). Niestety, do tego konieczny jest dobry komputer. ULTIMA 9 zaczyna się zgodnie z tradycją – przebywający w swoim domu Avatar dostaje od Lorda Britisha wezwanie z prośbą o pomoc. Krótka wizyta u Cyganki, skok przez bramę ma-

giczną i... już możemy cieszyć się urokami Britannii. Co prawda gra została wydana w angielskiej wersji językowej, lecz wszystkie instrukcje są po polsku. Oprócz płytek (2 CD) i podręczników w pudełku znajdziemy nadrukowaną na kawałek materiału mapę Britannii, rozkładany karton z klawiszologią oraz osiem kart (podobnych do tarotowych), reprezentujących cnoty, którymi rządzi się ta baśniowa kraina. Całość wydana jest niezwykle ładnie, zaś sama gra zasługuje na najwyższe oceny. Dokończcie więc czytanie i czym prędzej biegnijcie do sklepu!

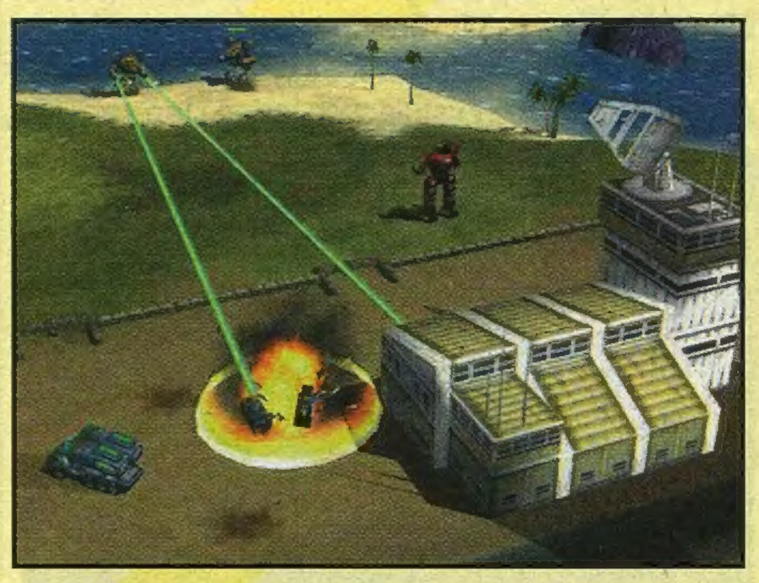
COMMANDOS 2

Jeden z bardziej oryginalnych produktów ostatnich lat doczekał się wreszcie kontynuacji. Druga część COMMANDOS–ów ma znacznie ulepszoną (w porównaniu z pierwowzorem) grafikę i parę innowacji. Podobnie jak w części pierwszej, kampania składać się będzie z pojedynczych scenariuszy (12 misji). COMMANDOS 2 ma być nieco łatwiejszy od części pierwszej – ponoć do autorów dochodziły słuchy, że wielu

graczy skarżyło się na zbyt duży stopień trudności. Tym razem oprócz Europy Centralnej i Północnej teatrem działań stanie się również Daleki Wschód, a konkretnie – rejon Pacyfiku (w tym Chiny i Japonia). Czeka tu na nas wiele interesujących misji, między innymi ratowanie więźniów z obozu jenieckiego czy wysadzanie w powietrze ważnego mostu (scenariusz ten opracowano na podstawie słynnego filmu „Most na rzece Kwai"). W grze występować będzie sześciu znanych już z części pierwszej twardzieli: Jerry „Tiny" McHale (Zielony Beret), Irlandczyk Sid „Tread" Perkins, James „Fins" Blackwood, Thomas „Inferno" Hancock, snajper sir Francis T. „Duke" Woolridge i Rene „Spooky" Duchamp – agent do zadań specjalnych. Oprócz tego będziemy mieli okazję zapoznać się z nowymi postaciami: Paulem „Lupin" Toledo – złodziejem i włamywaczem, Natashą (o na razie bliżej nie sprecyzowanych umiejętnościach) oraz psem, który nie doczekał się jeszcze nawet imienia (może Szarik? :) Gra zapowiada się naprawdę interesująco – warto poczekać.

MECHCOMMANDER 2

Po błyskotliwych sukcesach serii symulatorów MECHWARRIOR (firmy ACTIVISION) jakiś czas temu ukazała się gra RTS MECHCOMMANDER. Okazało się jednak, że gracze, przyzwyczajeni do pięknej grafiki 3D i szybkiej akcji, niezbyt chętnie sięgali po strategicznego MECHCOMMANDER–a, który był nieco toporny, a jego bitmapy i teren wręcz wołały o pomstę do nieba. Ten błąd został szybko naprawiony – MECHCOMMANDER 2 jest już w pełni trójwymiarowy, a jego grafikę przygotowano naprawdę na poziomie. Nadal jest to, oczywiście, gra strategiczna



czasu rzeczywistego. Tym razem będziesz działać jako najemnik, zaś terenem walki jest niestabilny politycznie region zwany Chaos March. Wojna między najbogatszymi rodzinami jest dobrą okazją, by zarobić nieco pieniędzy i szybko zrobić karierę wojskową. O ile pierwszy MECHCOMMANDER był zaledwie kolejnym RTS–em, jego część druga ma szansę przebić się na czołówki list przebojów, a to za sprawą rewelacyjnej grafiki oraz szczegółowo opracowanych scenariuszy. Myślę, że gra umili nam czas oczekiwania na MECHWARRIOR–a 4.

O.R.B.

Kanadyjska firma STRATEGY FIRST zaistniała na rynku dzięki takim tytułom, jak MAN OF WAR czy DISCIPLES: SACRED LANDS. O.R.B. jest jej kolejnym projektem – będzie to RTS 3D, którego akcja osadzona jest w dalekim kosmosie, czyli – mówiąc krótko – coś w stylu HOMEWORLD. Fabuła gry jest bardzo prosta, lecz przez to bardzo pociągająca (gdyż przy odrobinie szczęścia tak mogłoby się stać na Ziemi). Otóż dwie planety w tym samym układzie słonecznym są domem dla dwóch różnych ras, które rozwijają się, nic o sobie nie wiedząc. W pewnym momencie dowiadują się o swoim istnieniu i po jakimś czasie dochodzą do wniosku, że parę rzeczy trzeba będzie sobie wyjaśnić na sposób siło-

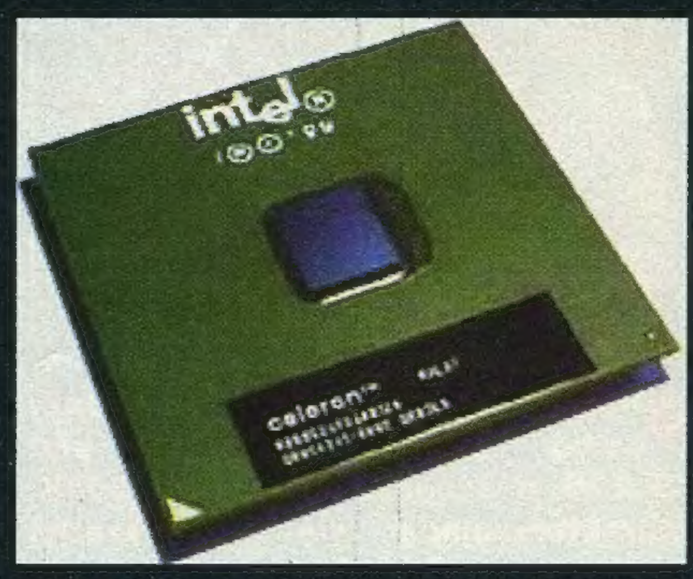
Vertex Skinning, Keyframe Interpolation, Shadow Mapping oraz Range Based Fog. Musicie przyznać, że jest tego naprawdę sporo..., ale to jeszcze nie wszystko! Układ ten posiadać ma dwie jednostki wykonawcze zdolne do wyświetlenia trzech tekseli każda, co przy zegarze 200–300 MHz daje wydajność dochodzącą do 1800 Mtekseli/sek.!!!

W USA pojawił się program koderski o nazwie DIVX, umożliwiający oglądanie filmów jakości DVD w formacie AVI, a więc o znacznie mniejszym rozmiarze! Kodowanie przy jego pomocy jest podobno bardzo żmudnym zajęciem, ale uzyskiwane efekty są warte mordęgi (ponadpółtoragodzinny film można skompresować do rozmiaru 1 CD, nie tracąc przy tym jakości zarezerwowanej dotychczas tylko dla DVD!) Jeden z koderów tak podsumował ten programik dla piratów: „DIVX jest formatem MP3 w przemyśle filmowym...".

SONY donosi, że konsola PLAYSTATION 2 w samej Japonii w ciągu zaledwie kilku dni sprzedała się w liczbie 720 000 sztuk! Koniec marca zakończy się – według szacunków firmy – wynikiem co najmniej dwukrotnie lepszym! I tym sposobem SONY zdecydowanie umocni swoją pozycję na rynku konsolowym, znacznie oddalając się od reszty konkurencji...

VIDEOLOGIC – pamiętacie jeszcze tę firmę? Kiedyś miała zrewolucjonizować rynek swoim układem o nazwie PVRSG 250, jednak umowa z SEGĄ uniemożliwiła opanowanie rynku PC. Teraz sytuacja, przynajmniej częściowo, ma ulec zmianie, a to za sprawą najnowszego układu tej firmy, nazwanego POWERVR3. Akceleratory oparte na tym układzie mają być znacznie szybsze od GEFORCE–a, szczególnie podczas gry w wysokich rozdzielczościach i w 32–bitowym kolorze! Poczekamy, zobaczymy...

Pod koniec marca mają wejść do sprzedaży kolejne modele CELERON–ów, oparte na nowym rdzeniu o kodowej nazwie COPPERMINE 128. Procesory te to nic innego jak PIII z mniejszym o połowę cache'em drugiego poziomu w rdzeniu procesora.



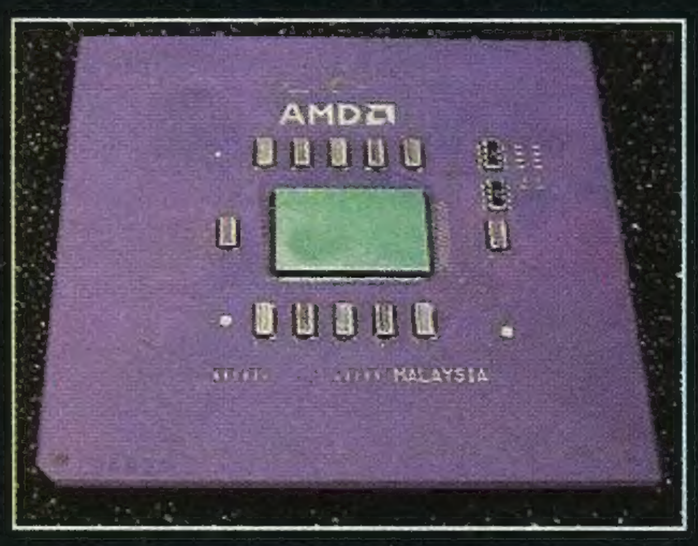
Dzięki temu instrukcje SSE wreszcie zawitają pod strzechy! Procesory zadebiutują w wersji 566 i 600 MHz, w trzeciej dekadzie kwietnia do sprzedaży wejdą modele 633 i 666 MHz,

a pod koniec drugiego kwartału swoją premierę ma mieć wersja 700 MHz. Według nieoficjalnych informacji model 566 MHz można bez problemu podkręcić do 800 MHz! Jeśli to prawda, to zapowiada się godny następca sławnego CELERON–a 300A.

Na początku kwietnia SAMSUNG wprowadził do sprzedaży nowy model monitora o przekątnej 17 cali – SYNCMASTER 753DF. Oto jego podstawowe dane techniczne: idealnie płaski kineskop, wykonany w technologii DYNAFLAT, plamka 0,20 mm, horyzontalne częstotliwości odświeżania: 30–70 kHz, 50–160 Hz, maksymalna rozdzielczość: 1280 x 1024/65 Hz. Monitor, dzięki technologiom SMART III oraz

SUPER PIGMENT PHOSFOR, generuje obraz o dużym kontraście i nasyceniu kolorów w każdym punkcie ekranu.

AMD przedstawiła pierwsze egzemplarze procesora o kodowej nazwie THUNDERBIRD, pracującego z zegarem 1116 MHz. Jest to rozwinięcie architektury ATHLON–a o cache L2, umieszczony w rdzeniu procesora (256 kB) – dzięki temu pracuje z jego pełną prędkością, a nie, jak to było dotychczas, wolniej o 1/3 i więcej. Po pierwszych testach wiadomo, że chłodzony powietrzem, miedziany THUNDERBIRD jest szybszy od zwykłego ATHLON–a o ok. 25%! Sprzedaż procesora rozpocząć się ma w drugim kwartale br.



PHILIPS wprowadził do sprzedaży nową nagrywarkę płyt CD–R–W o oznaczeniach PCRW804K, charakteryzującą się ośmiokrotną prędkością zapisu. Odczyt odbywa się z prędkością 32x. Urządzenie wyposażone jest w 2 MB bufor cache, dzięki czemu nie powinno być problemów z nagrywaniem z tak dużą szybkością nawet na wolniejszych komputerach.

wy. Szybko opracowują więc odpowiednie technologie (obie są mniej więcej na naszym poziomie cywilizacyjnym) i rozpoczyna się wojna. Gdyby na Marsie istniało życie, pewnie w ten właśnie sposób potoczyłaby się i nasza historia... O.R.B. ma sympatyczną grafikę i zapowiada się interesująco. Ciekawe, czy przebije popularnością HOMEWORLD–a, którego okrzyknięto ostatnio RTS–em roku?

POOL OF RADIANCE 2

Wiele lat temu ukazał się niepozorny RPG (na kilku dyskietkach 360 kB) – POOL OF RADIANCE. Miał szczątkową grafikę i prosty interfejs, jednak do dzisiaj uważam go za jedną z najlepszych gier w swoim gatunku. POR posiadał bowiem niepowtarzalną, wspaniałą fabułę, która przyciągała fanów do komputera jak magnes. POOL OF RADIANCE 2 korzystać będzie z podobnego engine'u, co BALDUR'S GATE. Wszystkie lokacje są prerenderowane, a postacie wykonano w 3D. Prezentuje się to dość ładnie, lecz nie jestem pewien, czy SSI nie przesadza z grami wykorzystujących jeden i ten sam silnik – staje się to już nieco monotonne. Ta gra będzie oferować ponad 140 rodzajów broni i zestaw czarów dobrze znanych każdemu, kto miał

już okazję zapoznać się ze światem Forgotten Realms. Natomiast liczba postaci NPC zostanie dość mocno ograniczona, a to dlatego, że cała akcja toczy się w Myth Drannor, czyli ruinach starożytnego miasta elfów, które dziś jest siedliskiem wszelkiego typu potworów. Oczywiście nikt o zdrowych zmysłach się tam nie zapuszcza.

SIMCITY 3000 UNLIMITED

Po sukcesie gry SIMCITY 3000 firma MAXIS postanowiła wydać jej poszerzoną i poprawioną wersję. Według zapowiedzi ma to być raczej „re–release" niż „add–on", na co wskazuje między innymi zaporowa cena (prawie 50 dolarów). Rzeczywiście, zmiany są dosyć znaczne – np. liczba podstawowych budynków (general buildings) wzrosła z 489 do 840, budynków terenowych (landmark buildings) z 74 do 97; dodano zdarzenia sezonowe i poprawiono algorytmy rządzące mieszkańcami wirtualnego miasta. Ale chyba największą innowacją jest wprowadzenie dwóch oddzielnych stylów architektonicznych – europejskiego i azjatyckiego. Różnice w wyglądzie dotyczą nie

tylko budynków, ale też otaczającego je terenu. 13 scenariuszy (w tym dławiona przestępczością Moskwa oraz miasto po katastrofie reaktora jądrowego) umożliwi Ci przetestowanie swych umiejętności w sytuacjach zagrożenia, zaś edytor misji pozwoli na długą zabawę. Oczywiście najbardziej interesującą opcją jest klasyczny „free build", czyli budowanie własnego miasta, począwszy od pierwszego kamienia węgielnego.

THRONE OF DARKNESS

Gra teamu CLICK ENTERTAINMENT początkowo miała zostać wydana przez ACCLAIM, teraz jednak wygląda na to, że jej dystrybucją zajmie się SIERRA. THRONE OF DARKNESS przypomina nieco DIABLO osadzone w realiach średniowiecznej Japonii. W grze wcielasz się w postać japońskiego warlorda, mającego, jak to wtedy bywało, na pieńku z innym warlordem (który jest, oczywi-

ście, wcieleniem zła). Musisz stanąć do walki z legionami przeciwnika, mając do pomocy tylko siedmiu elitarnych samurajów. Celem gry będzie wdarcie się do fortecy złego władcy, pokonanie wszystkich jego sługusów na „n" poziomach i ostateczne rozwiązanie sprawy poprzez ścięcie głowy niesfornemu Dark Warlordowi – proste i jakże pociągające... W odróżnieniu od DIABLO, w THRONE OF DARKNESS masz możliwość korzystania z pomocy – Twoich siedmiu wojowników zawsze jest gotowych pomóc Ci w walce, jeżeli tylko będziesz tego potrzebował. Nie sądzę, żeby ten tytuł był w stanie zagrozić DIABLO 2, ale może warto się z nim zapoznać – weźmy pod uwagę, że pocą się nad nim Ben Haas i Doron Gartner, byli pracownicy BLIZZARD–a, którzy brali udział w tworzeniu pierwszego „diabolaka".

FLYING HEROES

Akcja tej gry toczy się w baśniowej krainie Hesperie. Co roku odbywają się tam zawody na śmierć i życie. I nie byłoby w tym nic nadzwyczaj-

nego, gdyby nie to, że podczas tych zmagań zawodnicy wykorzystują do lotów bojowych różnego rodzaju stwory – często gęsto są to po prostu poczciwe smoki (z tego powodu niektórzy określają FLYING HEROES mianem „DRAKAN deathmatch"). Do wyboru są cztery dominujące klany: Sky Knights, Lizard Raiders, Magion i Hammercraft. Dołączasz do któregoś z nich i rozpoczynasz turniej. Tępiąc wrogów będziesz zdobywał nowe zabawki dla swojego zwierzaka – na zasa-

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

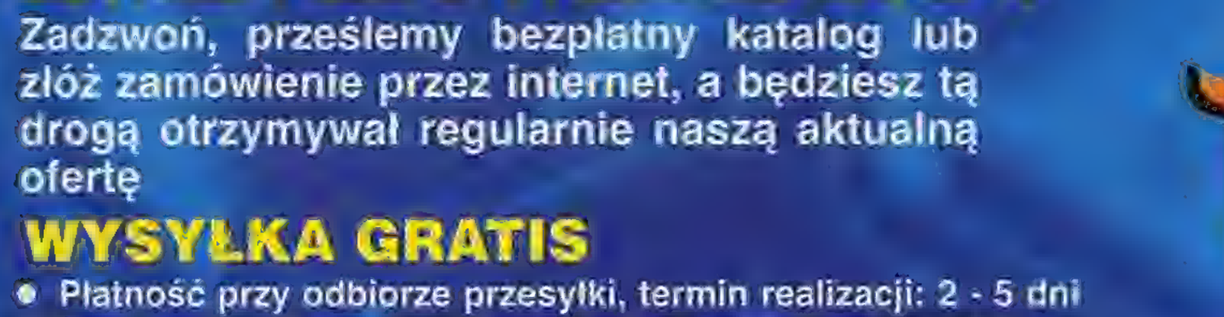
WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W MAJU

Zamawiając programy za minimum:

- **69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:**



- **99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)**

SKLEP WYSYŁKOWY TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4, tel. (022) 773 19 82,(060) 128 23 63.
fax: (022) 773 36 14, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

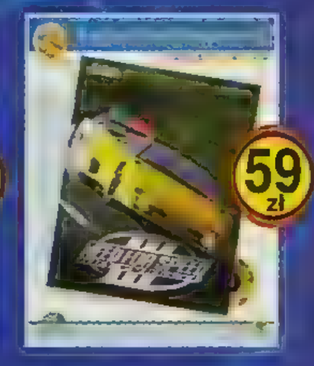
SKLEP INTERNETOWY
WWW.TOMSOFT.COM.PL

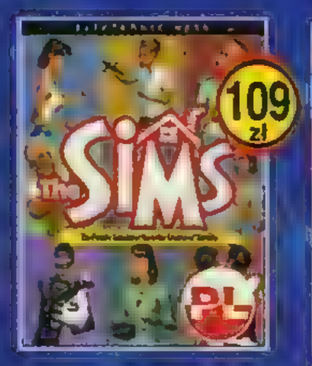
POLECAMY

POLECAMY

C&C
+ wszystkie misje
Red Alert
+ wszystkie misje
Tiberiun Sun
grywalne demo

MOUSE PAD GRATIS





MOUSE PAD GRATIS

PLAKAT Z GRY GRATIS

PLAKAT Z GRY GRATIS

W naszej ofercie ponadto:

Adaś i Pirat Barnaba pl	69	Liga Polska Manager 2000 pl	99
Airline Tycoon pl	69	MDK	65
Blade Runner	65	Messiash pl	79
Broken Sword 2	65	Odorek i Boberek pl	75
Dragonfire pl	49	Pizza Syndicate pl	69
Dune 2000	65	Rayman Uczy Angielskiego	75
Fifa 2000	99	Rezerwowe Psy pl	59
Freespace 2 pl	79	Shogun	109
Grand Prix World	99	Sid Meier's Gettysburg	59
Half-Life Generation	159	Sid Meier's Alpha Centauri	59
Heroes III Armagedon's Blade	55	Skout pl	69
Heroes III Shadows of Death	55	Soldier of Fortune	189
Imperium Galactica 2 pl	119	Starcraft	99
Invictus pl	79	Warh. Dark Omen+Synd. Wars	59
Jazz Jack Rabbit 2 pl	55	Worms	39
Lemingi: Rewolucja pl	99	X-Com Apocalypse	45

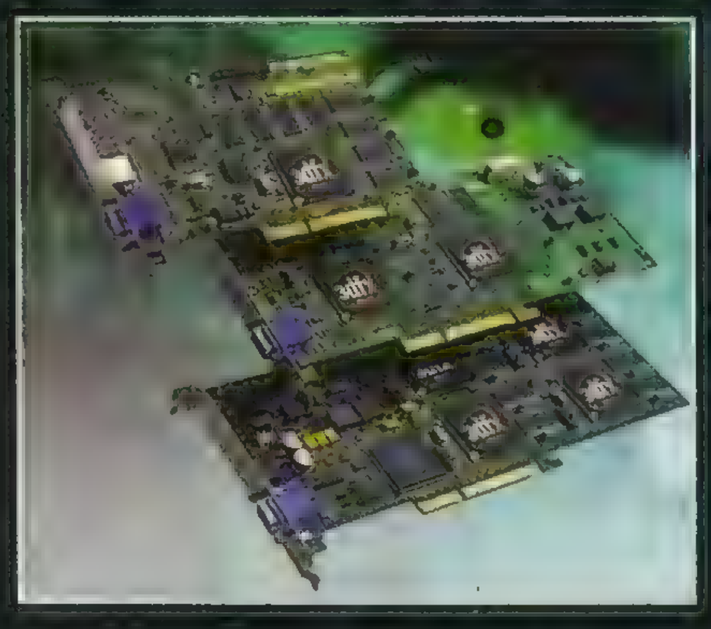
Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

IBM przedstawił nowy dysk twardy z serii DESKSTAR 75GXP o pojemności 75 GB! Jeśli tak dalej pójdzie, to już niedługo będziemy kupować do swoich komputerów dyski twarde o pojemności 50 i więcej GB, a w serwerach hulać będą modele 200-gigabajtowe!

DELL już od jakiegoś czasu z powodzeniem sprzedaje w swoich komputerach karty graficzne oparte na układzie GEFORCE 256 i wyposażone w 64 MB szybkiej pamięci DDR. NVIDIA była tak zadowolona z osiągów tej karty (w rozdzielczości 1600x1200 w 32-bitowym kolorze w QUAKE-u 3 karta ta jest około dwukrotnie szybsza od wersji 32 MB - w niższych rozdzielczościach różnice są niewielkie), że postanowiła ogłosić kartę DELL-a wzorem dla reszty producentów chcących produkować karty oparte na procesorach NVIDII z 64 MB RAM-u na pokładzie.

Czy kres dzisiejszych technologii produkcji tranzystorów jest już blisko? Otóż nie! Firmie MOTOROLA udało się opracować nową technologię produkcji tranzystorów, która prawdopodobnie w ciągu najbliższych lat wyprze tę stosowaną dzisiaj. MOTOROLA zastąpiła tlenek krzemu nowym, krystalicznym materiałem o nazwie PEROVSKITES, umożliwiającym znacznie gęstsze upakowanie tranzystorów. Ale i technologia krzemowa nie jest jeszcze u kresu możliwości, co udowodnili naukowcy z uniwersytetu kalifornijskiego w Berkeley, konstruując nowy rodzaj tranzystora o nazwie FINFET. Jego podstawową zaletą jest możliwość produkcji układów scalonych 400 razy mniejszych niż obecnie!!! Te zapowiedzi pozwalają przypuszczać, że przez najbliższe kilkanaście lat procesory i inne układy scalone będą się dalej rozwijać w dzisiejszym, zawrotnym tempie.

3DFX się zbroi... Niedawno do publicznej wiadomości podano, że firma ta wykupiła projekt procesora graficznego rodem z GIGAPIXEL o nazwie GIGA3D GP-3. Oto jego krótka specyfikacja: cztery jednostki wykonawcze, wyświetlające po dwie tekstury każda, zegar 200 MHz, co daje oszałamiającą wydajność 25,6 GTekseli/sek. (nie wiadomo na ile okaże się to prawdą...) oraz pełna obsługa DirectX 7. Ciekawe, dlaczego 3DFX tak chwaląc swoją rodzinę VOODOO 5 postanowił zakupić produkt GIGAPIXEL? Czyżby VOODOO 5 już z góry skazane było na porażkę w walce z następcą chipu GEFORCE?!



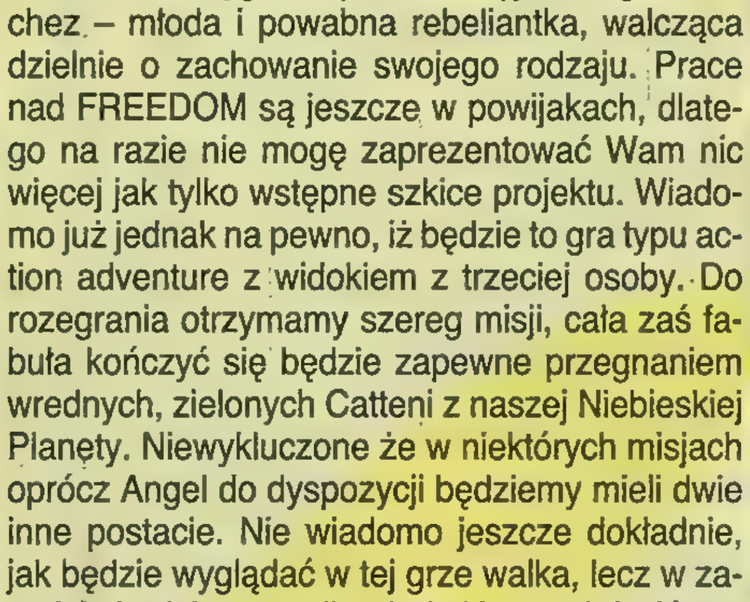
dzie upgrade'ów w wyścigach samochodowych. Trochę to dziwny pomysł, by smokowi instalować nowy typ zionięcia ogniem, ale co tam, przecież nie będziemy się czepiać szczegółów. Od czasu do czasu być może nawet starczy Ci zarobionych w walkach pieniędzy na zakup nowego wierzchowca. A to pozwoli na jeszcze skuteczniejsze gnębienie wrogów. Gra oferować będzie ponad dziesięć różnych aren, między innymi Góry Firland, Kryształowe Groty pod lasem w Deborei, Chasm we wschodnim Perm, Magiczne Wyspy Zachodniego Ulanoru, Otchłań, Wulkan na Perm, Piaskową Świątynię na pustyni Jatar i piramidy w Południowej Deborei. Grać można używając perspektywy TPP lub FPP, jak kto woli.

FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Z niewiadomych przyczyn Niszczycielskie Zielone Ludziki od wielu już lat są wszechobecne w różnych wytworach naszej ludzkiej kultury. Wśród setek książek, filmów, komiksów i gier wykorzystujących ten motyw łatwo jest stracić rozeznanie. Wkrótce do tej olbrzymiej kolekcji płodów człowieczej myśli dołączy jeszcze jedna pozycja. FREEDOM: RESISTANCE to kolejna gra, która ukazuje nam, jak marny będzie los Ziemian po ataku kosmicznego menelstwa. Fabuła gry skonstruowana jest na podstawie trylogii powieściowej Anne McCaffrey ("Freedom's Landing", „Freedom's Choice" i „Freedom's Challenge"). Źli zieloni noszą tu nazwę Catteni, a za punkt honoru postawili sobie opanowanie całej galaktyki – oczywiście kosztem innych rozumnych istot ją zamieszkujących. Akcja gry toczy się w dziewięć miesięcy po pierwszym ataku. Ludzkość jest już mocno pognębiona i wegetuje jedynie w rezerwatach. Naszą główną bohaterką jest Angel Sanchez – młoda i powabna rebeliantka, walcząca dzielnie o zachowanie swojego rodzaju. Prace nad FREEDOM są jeszcze w powijakach, dlatego na razie nie mogę zaprezentować Wam nic więcej jak tylko wstępne szkice projektu. Wiadomo już jednak na pewno, iż będzie to gra typu action adventure z widokiem z trzeciej osoby. Do rozegrania otrzymamy szereg misji, cała zaś fabuła kończyć się będzie zapewne przegnaniem wrednych, zielonych Catteni z naszej Niebieskiej Planety. Niewykluczone że w niektórych misjach oprócz Angel do dyspozycji będziemy mieli dwie inne postacie. Nie wiadomo jeszcze dokładnie, jak będzie wyglądać w tej grze walka, lecz w zasadzie będzie ona tylko dodatkiem, gdyż główny nacisk zostanie położony na rozwiązywanie zagadek. Oczywiście bez narażania się niepotrzebnie na jakiekolwiek ryzyko.

ANARCHY ONLINE

Rok 29475. Cała Droga Mleczna jest już gęsto zamieszkała. Akcja gry toczy się na pokrytej



ogromnymi pustyniami małej planetce nazywanej Rubi-Ka. Na jej powierzchni od wielu lat trwa wojna domowa pomiędzy reprezentantami panującej tu od niepamiętnych czasów potężnej, ponadplanetarnej korporacji Omni-Tek, a tubylcami-rebeliantami, którzy usilnie dążą do wprowadzenia swych suwerennych rządów. Aha, jest jeszcze jeden szczegół, o którym koniecznie powinniście wiedzieć. Planeta Rubi-Ka pełni bardzo ważną rolę w gwiezdnej gospodarce, gdyż znajdują się na niej złoża substancji o nazwie Noturn, a ta jest niezbędna w procesie powstawania nanomaszyn, czyli praktycznie w każdej dziedzinie techniki. Nic więc dziwnego, że Omni-Tek nie chce tak łatwo zrezygnować z kontroli nad planetą... ANARCHY ONLINE jest grą sieciową, a konkretnie grą RPG SF. Co prawda będzie możliwość gry w pojedynkę, lecz autorzy nie ukrywają, iż ich główną ambicją jest zrobić rozbudowany tryb multiplayer, w którym wiele osób mogłoby jednocześnie grać przez Internet. Charakter gry określa lekki klimat fantasy (tzw. medieval feel), co oznacza, że część postaci będzie stylizowana na mniej stechnicyzowane, niż powinno to wynikać z roku, w którym toczy się fabuła (to trochę jak w filmie „Mad Max 3", gdzie obok nowoczesnej techniki z powodzeniem funkcjonowały prymitywne szczepy). Prace nad AO będą jeszcze trwać kilka miesięcy, a więc sporo może się zmienić, ale miejcie na tę grę oko.

HELLRIDER

Jak się okazuje, nie trzeba być dziś członkiem komercyjnego teamu, by zrobić (komercyjną?) gierkę. Z takiego założenia wyszli członkowie polskiej grupy CHAOS INTERACTIVE, łącząc siły przy tworzeniu kolejnych projektów gier. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, członkowie grupy nie porwali się od razu z motyką na słońce, lecz zaczęli swoją działalność od prostych programów. Dopiero

później zabrali się za swoją pierwsza grę pt. XYZ (opisywano ją na łamach PC Shareware). Następnie CHAOS INTERACTIVE stworzył BLOW IT! – strzelankę robioną w 3DSMAX. Tytuł ten został w 1999 finalistą ZD Shareware Awards Competition, w związku z czym członkowie grupy udali się do USA na rozdanie nagród (a co!). Tuż przed wyjazdem chłopaki podpisali umowę dotyczącą kolejnej gry, nad którą pracowano już od kilku miesięcy. Jest to HELLRIDER – gra FPP z grafiką 3D. Całość można określić jako swego rodzaju remake BOULDER DASH-a z grafiką 3D i elementami MONTEZUMY. Zabawa polega tu na zebraniu określonej ilości diamentów i dotarciu do wyjścia – przeciwnicy nie ganiają za nami po całym labiryncie, lecz jedynie utrudniają znajdowanie przedmiotów. Pierwszy level jest bardzo prosty – tylko kilku przeciwników – ale z czasem zabawa staje się coraz trudniejsza. Wedle autorów wersja demo zawierać ma dwa levele oraz intro. Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, to nie odstają one od dzisiejszych standardów – wymagany jest akcelerator, zaś na P350 i z Rivą TNT 2 gra osiąga 50–66 fps, ale kod nie został jeszcze ostatecznie zoptymalizowany. Autorzy przygotowali do gry specjalny edytor (Build3D), który umożliwia stworzenie własnego levelu – program wczytuje dowolne modele z plików 3DS i umieszcza je w grze. Jeśli więc masz jakiś pomysł i umiesz posługiwać się 3DS, mroczny świat HELLRIDER-a stoi przed Tobą otworem...

Opracował: Frogger&Yossa

Już w sklepach!

DAJ POPALIĆ NAJLEPSZYM!

STCC to program przygotowany przez słynną szwedzką firmę Digital Illusions. W grze znajdziesz:
- 10 marek samochodów
- postacie 15 autentycznych kierowców
- 6 naprawdę istniejących szwedzkich torów wyścigowych

Będziesz mógł:
- samodzielnie skonfigurować pojazd
- walczyć ze złą pogodą i fatalną nawierzchnią
- unikać wypadków lub prowokować je
- zmierzyć się z przyjaciółmi poprzez Internet lub sieć lokalną
- wybrać poziom trudności dostosowany do twoich umiejętności

CENA 69 zł

profesjonalna polska wersja językowa PL

STCC

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

CODA
Wyłączny dystrybutor w Polsce

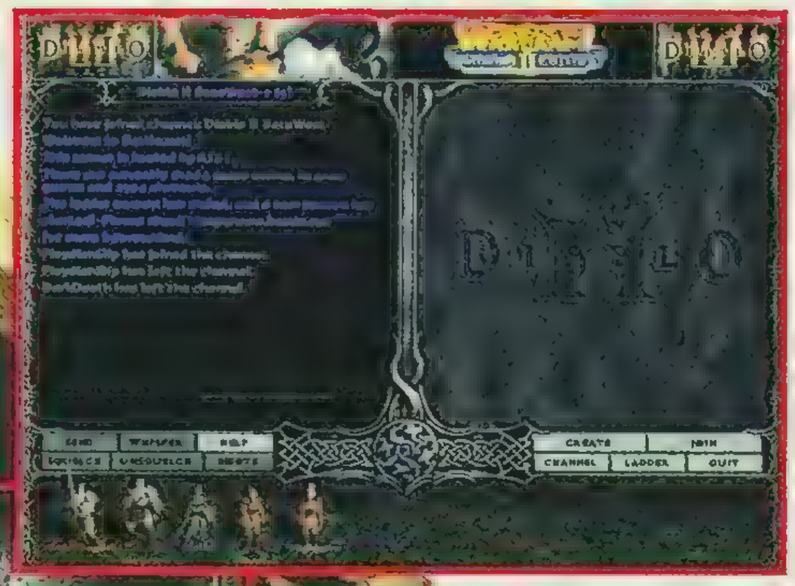
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 832-46-43
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.

BONNIER

DIGITAL ILLUSIONS

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

DIABEŁ POWIEDZ



Obudźcie się, bo prześpicie najważniejsze wydarzenie! A zresztą róbcie, co chcecie... Tylko proszę – nie narzekajcie później, że Was nie było. Ja w beta wersję DIABLO 2 grałem i oto dzielę się z Wami moimi wrażeniami...

Osoby łączące się z Internetem zapewne wiedzą już, że na przełomie marca i kwietnia ekipa BLIZZARD–a rozesłała wreszcie wybranym szczęśliwcom płyty z betami długo oczekiwanego DIABLO 2. Sytuacja jest bardzo podobna, jak przeszło dwa lata temu, kiedy to wszyscy wypatrywali z zapartym tchem kosmicznego STARCRAFT–a. Także i tym razem jeden z egzemplarzy gry trafił do kwater ekipy CD PROJEKT–u, dzięki uprzejmości której mógł powstać niniejszy materiał. Tyle tytułem wstępu, mającego jedynie zaostrzyć Wasze apetyty. „Diabeł" powrócił!

KRAINA GIBÓW

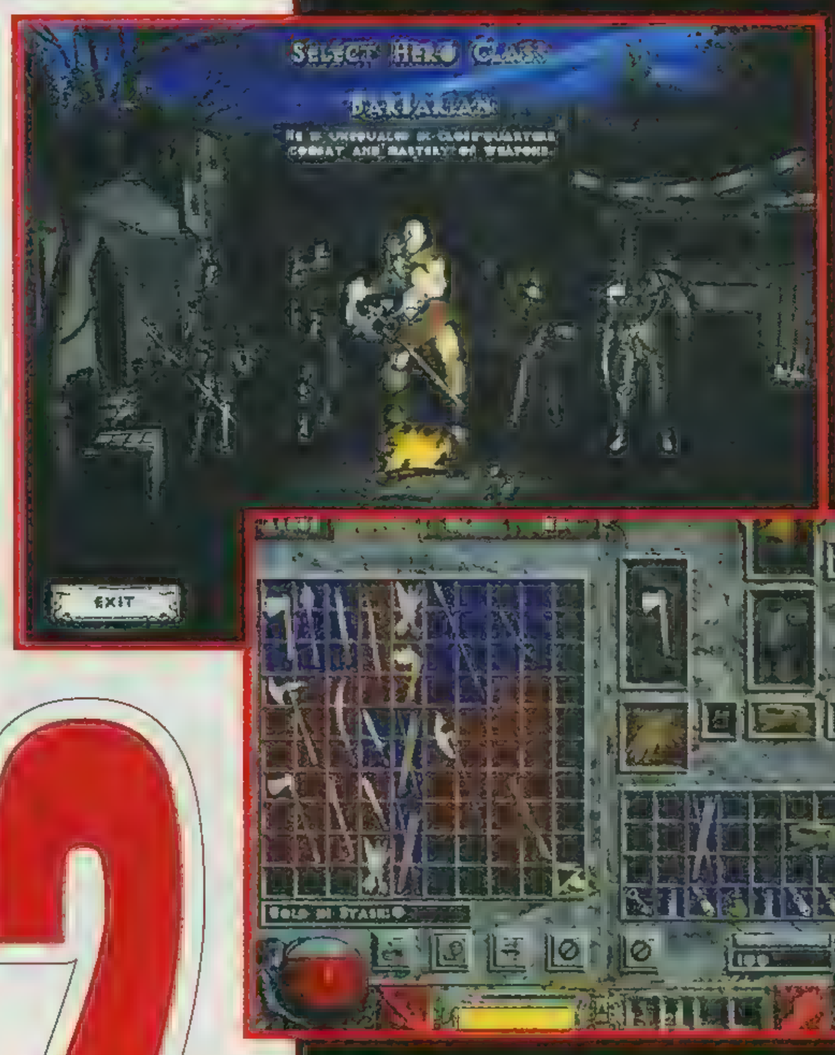
Beta wersja gry – podobnie jak było to w przypadku STARCRAFT–a – przeznaczona jest tylko i wyłącznie do zabawy podczas połączenia z serwerem Battle.net. Wspominam o tym z czysto prozaicznego powodu – przestoje były miejscami bardziej dokuczliwe niż w przypadku głośnej niegdyś gry ULTIMA ONLINE, jednakże po jakimś czasie nauczyłem się z tym żyć. Wiadomo, Battle.net. Poza tym gra pozostaje w fazie testów, a ja przecież – mimo wszystko – mam możliwość zagrania w DIABLO 2! O zmienionej strukturze Battle.netu pisał już jakiś czas temu Nubarus, więc nie traćmy na to teraz miejsca. Co smutne, prawdziwą okazała się wiadomość o zlikwidowaniu opcji gry na tzw. Arenach, a przynajmniej nie została ona zamieszczona w tej wersji, z którą mogłem się zapoznać. Tyle tytułem kwestii multiplayer, o której w sumie nie warto mówić nic więcej. Dlaczego? Powód jest prosty jak budowa gwoździa: każdy, kto choć przez chwilę śledził losy powstawania DIABLO 2, zapewne domyśla się, że – poza wyłapaniem błędów i wypaczeń programistów – głównym zadaniem beta testów jest opracowanie jak najlepszej wersji rozgrywki sieciowej.

Tak, tak, moi drodzy. Trzeba się z tym wreszcie pogodzić, że w swej finalnej odsłonie DIABLO 2 należeć będzie do rodziny gier przeznaczonych przede wszystkim do zabawy w sieci. Może nawet głośno się jeszcze o tym nie mówi, ale gra przeznaczona dla jednego gracza stanowić będzie – prawdopodobnie – jedynie solidny trening przed bojami toczonymi w Internecie.

Styl gry zaproponowany w pierwszym „Diable" powoli zaczyna odchodzić w zapomnienie,

IAŁ DZIEŃ DOBRY

DIABLO było pierwszą grą, w której na masową skalę zastosowano cheatowanie w grze sieciowej. Polegało ono głównie na śrubowaniu statystyk poprzez używanie niedozwolonych przedmiotów (np. „zakładanie" zbroi na głowę lub walka bronią zadającą potworne ilości obrażeń), rzucanie czarów „w mieście" itp. Szybko powstały poręczne edytory cheatów, uruchamiane przed wejściem do właściwej gry. DIABLO 2 będzie zabezpieczone przed powszechnym cheatowaniem, i to na kilka sposobów. Jednym z nich jest przechowywanie danych o bohaterze na serwerach BLIZZARD–a, a nie w komputerze gracza, innym zaś – stworzenie tzw. „open characters" i „closed characters". Według autorów będzie to wystarczające zabezpieczenie, ale przecież pomysłowość hakerów jest niewyczerpana...



DIABLO 2 BETA TEST

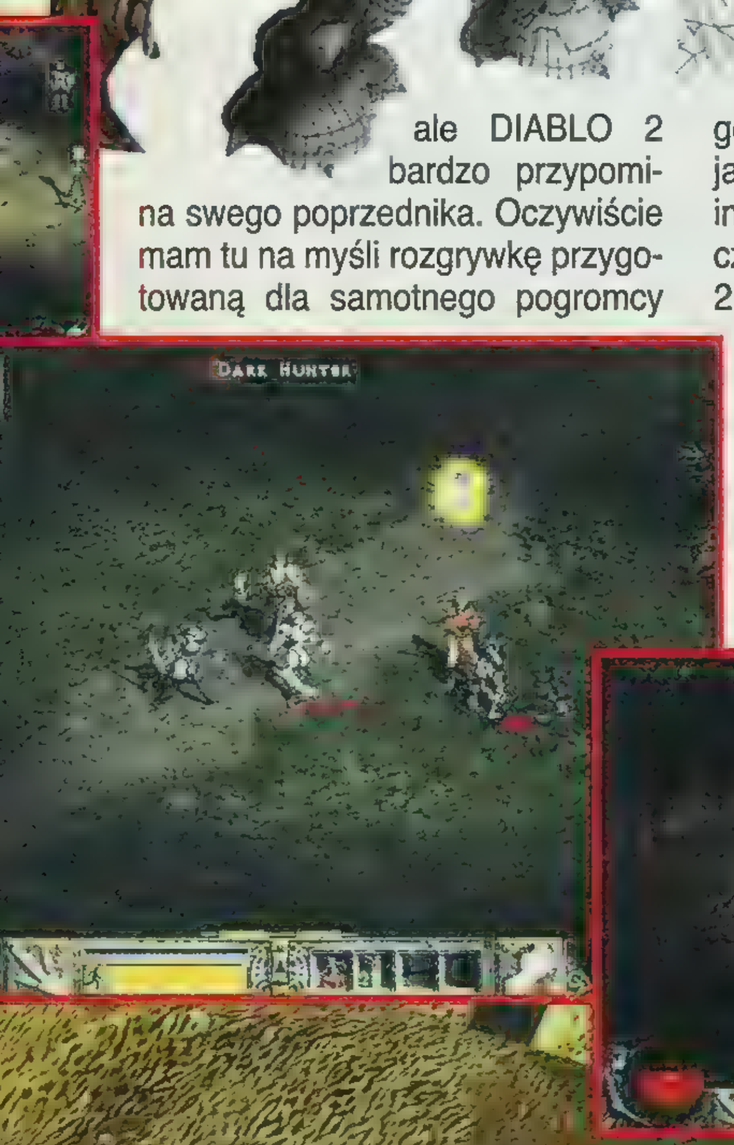
gdyż w tej kwestii najwyraźniej nic nowego nie da się wymyślić. Bo tak naprawdę DIABLO 2 to powielenie dawnych pomysłów prequelu i efektowne rozwinięcie co ciekawszych idei. „Bo w życiu trzeba mieć ideę".

EGZORCYZMY

Bardzo możliwe, że jest to wrażenie czysto subiektywne,

ale DIABLO 2 bardzo przypomina swego poprzednika. Oczywiście mam tu na myśli rozgrywkę przygotowaną dla samotnego pogromcy zła. O ile wykonywanie kolejnych zadań w towarzystwie innych graczy naprawdę urzeka i wciąga jak wir na rzece, to te same przygody przeżywane w samotności są raczej nudne. Znów wkraczamy bowiem do losowo generowanych podziemi (tym razem cały teren jest tworzony za każdym razem od nowa), znów słyszymy jakiś fajny tekst naszej postaci (wariacje na temat „the smell of death surrounds me"), znów pod naszymi ciosami padają kolejne tony nienawistnego mięsa. Nie zrozumcie mnie źle – ja wcale nie oczekiwałem czegoś innego! Jednak według mnie o (raczej pewnym) powodzeniu DIABLO 2 zadecyduje tryb multiplayer.

Trzon rozgrywki wciąż stanowią walki. W tej dziedzinie odnotować należy kilka istotnych zmian. Pojedynki rozgrywane są teraz zarówno na powierzchni ziemi, jak i głęboko w – przyprawiających o klaustrofobię – podziemiach. Na świeżym powietrzu warunki pogodowe zmieniają się dynamicznie: zapada zmrok, walą błyskawice, pada deszcz. To naprawdę robi wrażenie, zwłaszcza przy odpowiednim zaciemnieniu pokoju. Nocą szczególnie fajnie wyglądają przeciwnicy, którzy wybrali się na bitwę z pochodniami –



DIABLO już od samego początku uznawane było za grę przełomową. Przyczyn było kilka: niesamowita (jak na owe czasy) grafika, niezła muzyczka, wciągająca, klimatyczna fabuła i – chyba przede wszystkim – niezwykle prosta obsługa trybu multiplayer (bez wpisywania adresu IP, mozolnego szukania serwera itp. – po prostu klikasz na ikonce... i grasz). Szybko powstały przeróżne klany i gildie, także w Polsce (kilka razy do roku polski Diablo Klan organizuje różne mniejsze i większe imprezy). To była pierwsza (i, według niektórych, jak do tej pory jedyna) gra, która, dzięki klimatowi i oprawie, dawała złudzenie niemal realnego uczestnictwa w przedstawianych wydarzeniach...

Lewy klawisz myszy zarządza normalnym atakiem naszego pupila (z reguły jest to jedna z kilku wersji uderzenia posiadanym aktualnie orężem lub strzał z broni palnej), zaś prawy odpowiedzialny jest za czarowanie (w przypadku bohaterów trudniących się magią, jak wróżka czy paladyn) lub użycie specjalnej zdolności (to dotyczy już w zasadzie wszystkich). Specjalne zdolności nie biorą się oczywiście z powietrza. W raz z wstąpieniem na kolejny poziom doświadczenia, poza rozdzieleniem bonusowych punktów pomiędzy standardowymi wartościami (siła, szybkość, witalność), ustalamy w jakim kierunku pójdzie rozwój naszej postaci. O ile pierwsza zdolność specjalna pojawia się szybko, bo już na drugim poziomie, to z następnymi jest trochę trudniej. Żeby móc się dalej rozwijać, trzeba najpierw dobrze opanować wybraną sztukę. I tak np. barbarzyńca szybko nauczy się odepchnięcia przeciwnika (w przypadku słabszych jednostek z reguły kończy się ono śmiercią), ale już ogłuszanie wrogów przyswoi sobie dopiero na dwunastym poziomie. Szczerze mówiąc, bardzo podoba mi się to rozwiązanie, gdyż – co może zabrzmieć dość paradoksalnie – w przypadku takiej gry jak DIABLO dodaje ono realizmu rozgrywce. Nie stajemy się zbyt szybko lokalną potęgą i na dobrą sprawę przez cały czas musimy liczyć się z przeciwnikiem. W porównaniu z pierwszą częścią gry bardzo wyśrubowano ceny towarów, co dodatkowo utrudnia rozgrywkę, ale przecież tryb sieciowy zawsze był nieco bardziej wymagający od rozgrywki single-player...

te, niestety, gasną wraz z właścicielami... W zależności od tego wszystkiego (a także od ew. magicznych przedmiotów na wyposażeniu), zmniejsza się lub zwiększa pole widzenie bohatera, którego statystyki i drogi rozwoju bardzo ewoluowały, odkąd to pewien poszukiwacz przygód zmierzył się z Panem Terroru.

DEZINTEGRACJA

Jestem bardzo zdziwiony, że w DIABLO 2 powraca to, czego szczerze nienawidziłem w pierwszej części gry, a mianowicie stosunkowo niewielkie zróżnicowanie przeciwników. Jeżeli, na przykład, wśród szkieletów znajduje się ich przywódca, to różni się od swych podkomendnych jedynie... kolorem! Trochę to boli, ale przynajmniej w kilku miejscach zafundowano nam coś na osłodę. Otóż ta gra jest znacznie bardziej brutalna od swojej poprzedniczki! Urżnięte głowy latają we wszystkie strony, a potwory krwawią aż miło. Niestety, z racji szarpanego miejscami połączenia nie było mi dane obejrzeć sugestywnych animacji zgonów kolejnych oponentów. Wierzę jednak, że nadrobię te zaległości, gdy pełna już wersja wyląduje w moim osobistym komputerze.

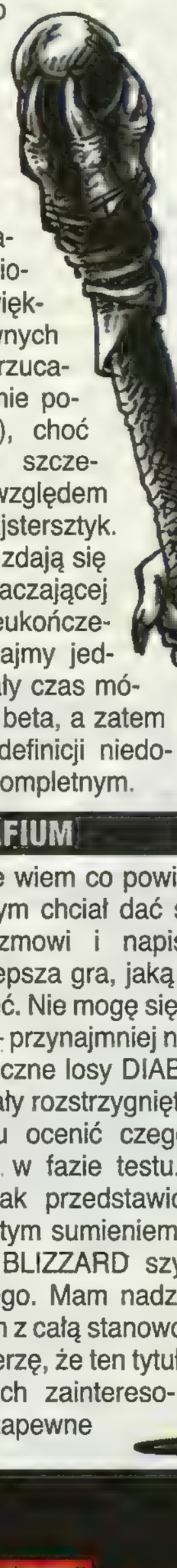
Screeny na tej stronie pokazują różne etapy prac nad projektem Diablo 2 i nie zawsze mają wiele wspólnego z wersją finalną, szczególnie jeśli popatrzeć na menu.

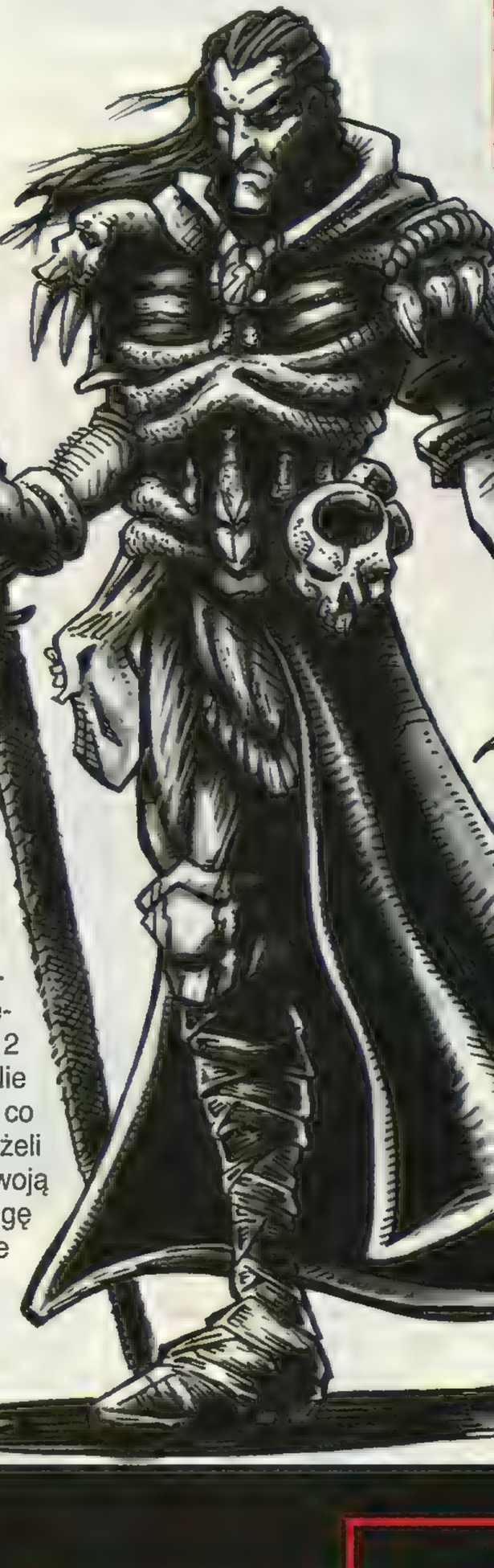
Muszę powiedzieć, że – jak na produkcję firmy BLIZZARD – ta wersja beta jest jeszcze bardzo wczesna. Widać, że przed autorami pozostał spory kawałek pracy. Przede wszystkim rzuca się w oczy dość nieostra grafika. Wydaje mi się, że od profesjonalistów pokroju tych z BLIZZARD–a mam prawo oczekiwać dużo więcej aniżeli od innych. Zatem pozwólcie, że powtórzę: pod względem kunsztu wykonania daleko jest jeszcze DIABLO 2 chociażby do STARCRAFT–a. Wciąż nierozwiązana pozostała kwestia cieniowania postaci i większości interaktywnych obiektów (cienie rzucają nawet płomienie pochodni – serio!), choć prerenderowane szczegóły to pod tym względem prawdziwy majstersztyk. Także wrogowie zdają się być – w przytłaczającej większości – nieukończeni. Nie zapominajmy jednak, że przez cały czas mówimy tu o wersji beta, a zatem o czymś już z definicji niedokończonym, niekompletnym.

EPITAFIUM

Naprawdę, nie wiem co powiedzieć. Bardzo bym chciał dać się porwać entuzjazmowi i napisać Wam, że to najlepsza gra, jaką dane było mi widzieć. Nie mogę się jednak tak wyrazić – przynajmniej nie teraz, kiedy ostateczne losy DIABLO 2 jeszcze nie zostały rozstrzygnięte. Nie mogę po prostu ocenić czegoś, co wciąż pozostaje w fazie testu. Jeżeli musiałbym jednak przedstawić swoją opinię, to z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że BLIZZARD szykuje nam coś wielkiego. Mam nadzieję i – co podkreślam z całą stanowczością – bardzo wierzę, że ten tytuł zachwyci wszystkich zainteresowanych. Bo zapewne moje obawy, że idea DIABLO jest jednorazowa, są nieuzasadnione. Podobnie jak przemyślenia, że koniec końców tytuł ten przeminie jak każdy inny – bez różnicy, czy tęsknie wyczekiwany, czy też nie. Powiedzcie mi, że się mylę...

Asmodeus von Dirt





W PRZYGOTOWANIU
BLACK & WHITE

DUNGEON KEEPER 2 był raczej przeciętną grą. Kiedy powstawał, jego autor, Peter Molyneux, już dawno zajmował się czymś innym. Efekt poznał każdy, kto grał w DK2 – niby wszystko grało, ale brakowało ręki Mistrza. Gwoli obowiązku przypomnijmy, że pomysłodawca takich tytułów, jak POPULOUS czy HI–OCTANE, przeszło trzy lata temu

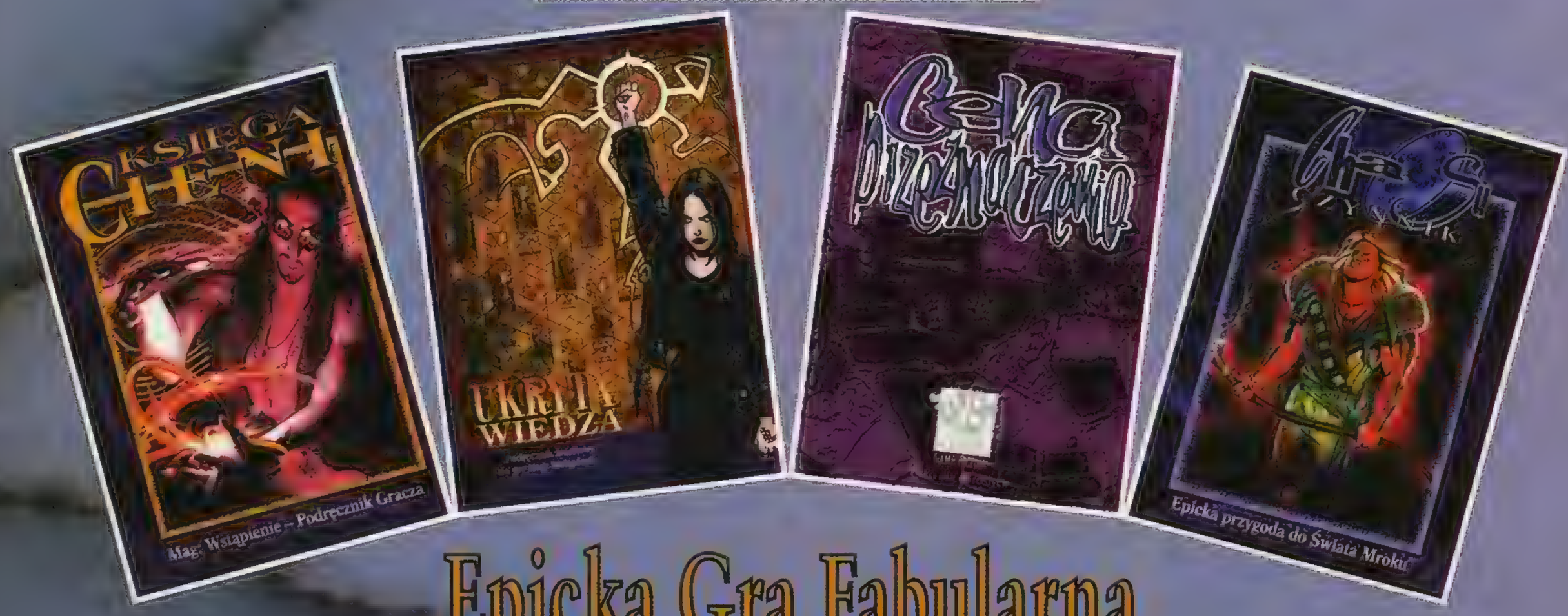
opuścił szeregi BULLFROG–a, by powołać do życia własną grupę autorską – LIONHEAD STUDIOS. Debiutancki projekt LS, zatytułowany BLACK & WHITE, jest już (nareszcie!) na ukończeniu. Wprawdzie premiera miała mieć miejsce już na Gwiazdkę zeszłego roku, jednakże nikt w to nie wierzył, bo Molyneux zasłynął już jako perfekcjonista, dopieszczający najdrobniejsze szczegóły.

BLACK & WHITE nawiązuje do dawnych projektów szefa LIONHEAD – m.in. POPULOUS–a oraz POWERMONGER–a. Także i tu gracze otrzymają ogromne, nieograniczone wręcz możliwości ingerencji w przedstawiony świat. Do dyspozycji oddany będzie niemały potencjał magiczny oraz dowolnie wybrana społeczność ludzka, której losami będziemy kierować. Z początku każda z tych kultur to jak czysta kartka papieru – jej wiedza będzie znikoma. Lecz jednocześnie społeczność ta nie będzie skażona agresją, złem i korupcją. Nic zatem dziwnego, że zyskanie sobie posłuchu nie sprawi większych problemów. Każdy gracz – prócz wspomnianej już społeczności – zostanie obdarzony potencjałem magicznym. I tu właśnie tkwi haczyk. Aby niezbędna do rzucania wszelkich zaklęć energia odnawiała się, należy dysponować wystarczająco dużą rzeszą poddanych. Odbywa się to trochę na zasadach zbliżonych do tych ze świata bogów – siła lub słabość danego bóstwa zależy od liczebności jego wyznawców. Wróćmy jednak do głównego tematu. W pewnym momencie dojdzie do konfliktu, gdyż każda społeczność (oczywiście w grze będą istniały różne narody, nie tylko ten kierowany przez nas) potrzebuje do życia tzw. lebensraum.

Rolę władzy wykonawczej w BLACK & WHITE odgrywać będą specjalnie powołane do istnienia olbrzymy. Zapewne ciekawi Was, jak sprawić sobie takiego kolesia? Wystarczy wziąć kogokolwiek lub cokolwiek z posiadanego królestwa, podtuczyć delikwenta magią i wytrenować na zabójczego wojownika. W trakcie rozgrywki nie będzie miało znaczenia, czy naszym olbrzymem jest napompowana nienawiścią (i mlekiem!) krasula czy rozrośnięty dzięki magii wojownik. Co ciekawe, LIONHEAD STUDIOS obiecuje możliwość ingerencji gracza w rozwój czempiona. Mówiąc krótko – w zależności od tego, jak wychowamy naszego olbrzyma, będzie on zły, neutralny lub dobry. Tak w ogóle, to w B&W bardzo wiele zależeć ma od postępowania samych graczy. Jeśli nastawimy naszą społeczność (i etatowego giganta oczywiście też) na terytorialną ekspansję i eksterminację wszelkich innych nacji, engine gry zadba o odpowiednią zmianę wyglądu naszych poddanych. Jeśli zaś nauczymy ich jedynie tego, co dobre, będą zawsze uśmiechnięci, zaś ich domostwa i żywoty – kolorowe i wesołe. Jednakże nasi podopieczni nie będą mieli absolutnie nic do powiedzenia w przypadku zbrojnego starcia z wrogiem; To jednak nie koniec. BLACK & WHITE jest pierwszą grą aktywnie wykorzystującą technologię rozpoznawania szybkości i sposobu, w jakim gracz porusza kursorem po ekranie, a myszą po stole. Ma to wielkie znaczenie przy rzucaniu zaklęć. Gdy wybierzemy np. opcję ciśnięcia w kogoś kulą ognia i klikniemy raz – wówczas we wskazanym kierunku poleci pojedynczy fireball. Jeżeli jednak w tym samym przypadku wciśniemy klawisz myszy i zatoczymy kursorem młyńca, to wówczas wygenerujemy najprawdziwszą płonącą obręcz! Jeśli wierzyć słowom reprezentantów LIONHEAD STUDIOS, każdy czar będzie miał przypisane od kilku do kilkunastu sposobów rzucania i późniejszego działania. Czujecie moc?! Będziemy mogli zrobić dosłownie wszystko!!!

von Dirt
Lionhead Studios

MAG: Wstąpienie
Duma. Moc. Paradoks.



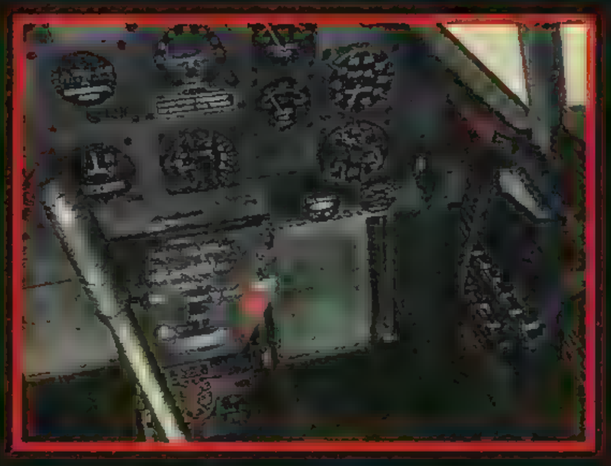
Epicka Gra Fabularna
na Krawędziach Rzeczywistości

Pytajcie w salonach EMPiK,
sklepach branżowych i księgarniach

Logo White Wolf i World of Darkness są znakami handlowymi firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
MAG: Wstąpienie, Czynnik Chaosu, Księga Cieni, Ukryta Wiedza i Cena Przeznaczenia są znakami handlowymi firmy White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Pytania i sprzedaż wysyłkowa: (022) 634 47 90 lub e-mail isa@isa.pl

Odwiedź naszą stronę www.isa.pl



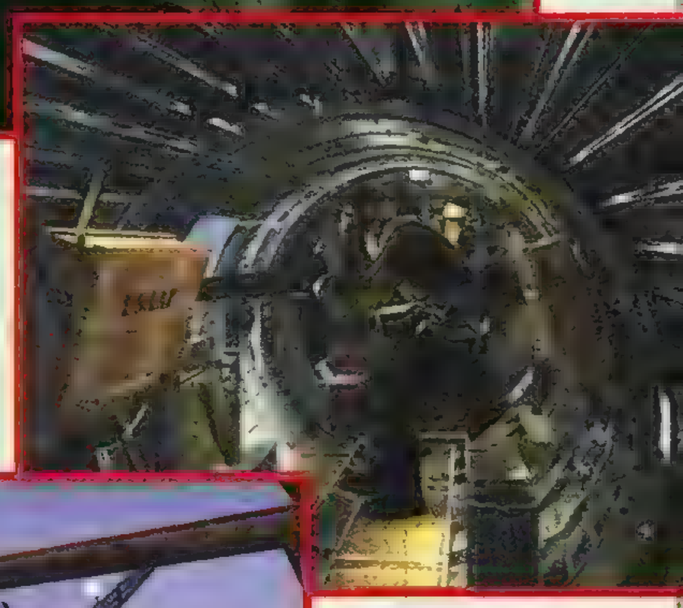
Starsi gracze zapewne pamiętają wydany dawno temu symulator B–17 FLYING FORTRESS. Był to pierwszy w miarę nowoczesny symulator bombowca. Grafika, jak na tamte czasy, była oszałamiająca, a i do realizmu czy muzyki nie można się było przyczepić. Gracz mógł obsługiwać każde stanowisko strzeleckie, zająć miejsce pilota, nawigatora czy bombardiera. Teraz, po długim czasie oczekiwania, nadchodzi kontynuacja tego wspaniałego przeboju – B–17 FLYING FORTRESS MIGHTY 8TH. Według dostępnych informacji ta gra ma stanowić przełom w symulacjach lotniczych dotyczących realiów II wojny światowej. A dlaczego? Po pierwsze, będzie możliwość latania czymś więcej niż tylko bombowcem. Gracz może zasiąść za sterami takich maszyn, jak P–51 Mustang czy P–47 Thunderbolt, i lecieć w eskorcie formacji B–17. Dla ludzi wolących niemieckie myśliwce przewidziano możliwość pilotowania FW–190 i atakowania tego samego zgrupowania. W związku z tym znakomicie zapowiada się tryb multiplayer. Po pierwsze, kilku graczy będzie mogło obsadzić różne stanowiska w jednej maszynie, tzn. ja jestem pilotem, znajomy przy kompie obok robi za strzelca ogonowego, a ten siedzący tyłem do nas jest bombardierem. Nasz bombowiec będzie osłaniany przez dwa Mustangi pilotowane przez znajomych siedzących pod lewą ścianą, a zapoluje na nas siedząca w sąsiednim pokoju trójka pilotów Fok. Warto wspomnieć o doskonale animowanych postaciach załogi naszego samolotu. Widać, jak strzelec obsługujący boczny karabin porusza swoją bronią i strzela do przeciwnika, a o takich szczegółach, jak doskonała oprawa graficzna i dźwiękowa, nawet nie wspomnę. Dla pełniejszego obrazu specjalnie dla Was poprosiliśmy producentów gry do odpowiedzenia na kilka nurtujących pytań. Kosztowało to nas sporo wysiłku, ale opłacało się. Miłej lektury.

PS. Na koniec najlepsza informacja: gra zostanie w całości zlokalizowana przez CD PROJEKT.

▪ ▪ ▪

NSS: Prawdziwe misje B–17 trwały bardzo długo. W jaki sposób sobie z tym poradziliście? Na jakiej zasadzie będzie działać kompresja czasu?

Wayward: W B–17 FLYING FORTRESS MIGHTY 8 TH zastosowaliśmy do tego dwie metody. Pierwsza pozwala zmieniać prędkość symulacji od 1/8 czasu rzeczywistego do ośmiokrotnego przyspieszenia. Drugą możliwością jest „przeskakiwanie czasu". Pozwala to graczowi, po naciśnięciu kombinacji klawiszy, przeskoczyć o pewien interwał do przodu. Oczywiście te „skoki" będą przerywane, jeśli ma miejsce jakieś ważne wydarzenie, takie jak np.: atak myśliwców, ostrzał przez artylerię przeciwlotniczą, pożar lub odniesienie rany przez któregoś z członków załogi.



NSS: Czy strzelcy będą dysponować nieskończoną ilością amunicji?

W: Według źródeł historycznych na każde stanowisko strzeleckie przypadało 1000 stuk amunicji i właśnie tyle standardowo będzie znajdować się jej na pokładzie. Często jednak zdarzało się, że załogi szmuglowały na pokład trochę „zapasów" i z tego powodu w grze będzie istniała możliwość zabrania po 2000 sztuk amunicji na każde stanowisko strzeleckie. Jeśli pomimo zwiększenia zapasu nie dajesz sobie rady, istnieje możliwość ustawienia nieskończonej amunicji.

NSS: Na podstawie czego stworzyliście model lotu?

W: Polegaliśmy raczej na zbudowanym przez nas – bardzo złożonym – modelu fizycznym świata oraz dokładnym modelowaniu maszyn niż na źródłach pisanych, podających np. prędkość wykonywania zakrętu. Dopiero po stworzeniu opisu odpowiedniego dla naszego projektu samolotu, by zwiększyć realizm, konfrontowaliśmy jego parametry z informacjami uzyskanymi z różnych źródeł historycznych. Mam tu na myśli instrukcje użytkowania (jeśli były dostępne), pisane przekazy historyczne, tabele statystyczne – zawierające osiągi samolotów w warunkach bojowych, oraz (oczywiście jeśli istnieje taka możliwość) opinie pilotów, którzy niedawno latali na danym typie samolotu.

NSS: W jak dużych formacjach będą latały B–17 i z jak liczną eskortą?

W: Standardowa formacja będzie się składać z dwunastu B–17 oraz nieokreślonej jeszcze liczby eskortujących je myśliwców. Bardzo ważna jest, oczywiście, grywalność. Ważnym jej elementem będzie odpowiednie wyważenie ilości myśliwców jednocześnie atakujących wroga i broniących bombowców.

NSS: Jakie źródła historyczne są wykorzystywane podczas tworzenia tej gry?

W: Korzystamy z bardzo szerokiego wachlarza źródeł. Wiele współczesnych opracowań skupia się na działaniach 8. Armii Powietrznej oraz na poszczególnych uwzględnionych w grze samolotach. Oprócz tych materiałów wykorzystujemy również oficjalne raporty o działaniach bombowców strategicznych, napisane dla Armii Stanów

W PRZYGOTOWANIU

B-17 FLYING FORTRESS THE MIGHTY 8TH

Zjednoczonych pod koniec wojny w Europie, skróty odpraw, zapisy przesłuchań wyższych oficerów Luftwaffe, takich jak: Adolf Galland, Hubertus Hitschhold, Heinrich Bar, Walther Dahl oraz Erhard Milch. W przypadku samolotów produkowanych w USA uzyskaliśmy dostęp do oryginalnych instrukcji. Na temat samolotów używanych przez niemieckie lotnictwo została zgromadzona cała dostępna oryginalna dokumentacja. Aby mieć dostęp do wyników najnowszych badań, z podobną uwagą przyglądaliśmy się pracom współczesnych historyków wojskowości.

NSS: Jakie są przyczyny obecnych opóźnień w tworzeniu programu?

W: B–17 to naprawdę ogromny projekt – podnosi poprzeczkę w dziedzinie modelowania samolotów, ich wnętrz, efektów dźwiękowych i specjalnych, a w dodatku zawiera zadziwiająco dokładne zobrazowanie celów. Jakby tego było mało, jako pierwsi stworzyliśmy w pełni animowaną załogę oraz rozwijającą się Sztuczną Inteligencję. Każda zastosowana tu technologia jest pionierska i dlatego zgranie wszystkiego tak, aby dobrze działało, zajmuje wiele czasu. W tej grze wszystko jest nowe... Wszyscy, którzy ją widzieli, mówią, że jest warta każdego dnia czekania.

NSS: Czy będzie można brać udział w nalotach dywanowych (np. na Drezno)?

W: Głównym zajęciem 8. Armii Powietrznej były precyzyjne, dzienne bombardowania ważnych celów militarnych i przemysłowych. Mimo że brała ona udział w przeprowadzanych przez RAF dużych atakach na miasta, nie było to jej główne zadanie. Z tego powodu skoncentrowaliśmy się na misjach obejmujących precyzyjne bombardowanie celów.

NSS: Czy będzie możliwość samodzielnego malowania samolotów?

W: Gracze będą mogli tworzyć własne grafiki, umieszczane na nosach samolotów.

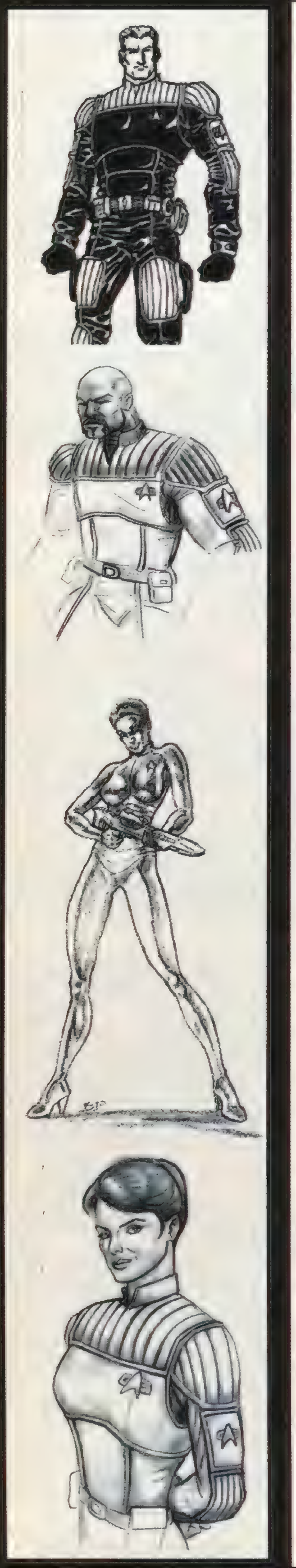
NSS: Czy podczas gry w trybie multiplayer gracze będą mogli zajmować poszczególne stanowiska w jednym samolocie?

W: Tak. Gracz może obsługiwać każde z dziesięciu stanowisk. Jeśli któreś z nich nie jest obsadzone przez człowieka, zajmie się nim komputer. Możliwość stworzenia przez graczy załogi jednego bombowca jest bardzo ważna i planujemy ją udostępnić.

NSS: Czy będzie możliwość latania maszynami Luftwaffe?

W: Tak. Możesz pilotować niemieckie maszyny i to zarówno w trybie Quickstart, jak i w kampaniach dla jednego gracza. Podczas gry online będzie można wcielić się w rolę pilota Luftwaffe i atakować bombowce pilotowane przez innych graczy.

TopGun
Wayward



W PRZYGOTOWANIU STAR TREK ELITE FORCE

Serial „Star Trek" jakoś nie ma szczęścia do adaptacji komputerowych. Niby są one całkiem porządnie zrealizowane, w gruncie rzeczy nie ma się do czego przyczepić, ale... Ale jednocześnie nie są to hity okupujące pierwsze miejsca list przebojów. Dotychczas mieliśmy do czynienia z grami solidnymi, lecz bez większego polotu. Być może ELITE FORCE zmieni tę zasadę.

Jak sam tytuł gry wskazuje, jej akcja toczy się na pokładzie statku VOYAGER i w jego okolicach – na powierzchni nowo odkrywanych planet czy też na pokładach napotykanych w przestrzeni obcych jednostek. spotykane na statkach Federacji. Nie wiadomo jeszcze, z jakimi zadaniami będziemy, jako gracze, mieć tu do czynienia. Podobno będą one niezmiernie zróżnicowane – od tajnych operacji w stylu THIEF–a począwszy,

a na krwawej jatce, znanej z większości strzelanin FPP, skończywszy. Misji ma być osiem, a każda podzielona na kilka bardzo obszernych podpoziomów.

W grze wcielimy się w postać chorążego (lub pani chorąży) Munro (Aleksandra bądź Aleksandry). Zależnie od rodzaju operacji do akcji wkroczymy samotnie lub też w towarzystwie grupy komandosów. Ci ostatni będą podobno wyjątkowo samodzielni i myślący, a nie tylko sprawnie wykonujący powierzone im zadania. Jak to będzie – zobaczymy. Póki co zapowiada się niesamowicie dopracowane SI, a co z tego wynika, każdy widzi. Podobnie inteligentni mają być również przeciwnicy. Niestety, nieznane są jeszcze żadne szczegóły dotyczące wrogów. Wiadomo tylko, że na swej drodze napotkamy sześcian Borgów i członkowie grupy zwiadowczej będą mogli zostać przez nich zasymilowani.

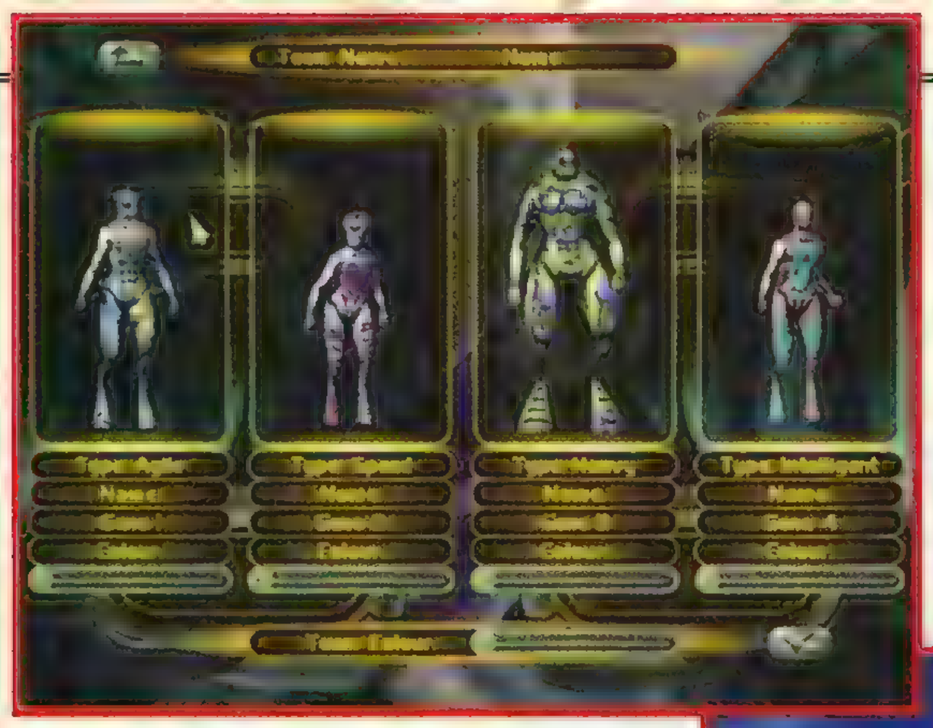
Gra ma wykorzystywać engine QUAKE 3: ARENA. Jeśli się weźmie pod uwagę użyte tam zaokrąglone kanty czy też animowane tekstury, rezultat powinien być naprawdę niezły. W gruncie rzeczy autorzy z firmy RAVEN (twórcy ST: ELITE FORCE) dostali w ten sposób do ręki doskonałe narzędzie, nie wymagające praktycznie żadnych przeróbek czy też uzupełnień, w odróżnieniu np. od modyfikowanego engine'u QUAKE–a 2, użytego w SOLDIER OF FORTUNE.

Co do trybu multiplayer – podobno właściciel licencji filmu „Star Trek: Voyager", studio Paramount, nie życzy sobie, aby ktokolwiek strzelał do jego aktorów. W związku z tym tryb deatchmatch ma być nieco zmodyfikowany. Zamiast radosnej eksterminacji kumpli będziemy mogli toczyć z nimi pojedynki w Holodecku. Po śmierci wróg nie będzie się efektownie rozpryskiwał w fontannie krwi, a jedynie zostanie teleportowany i przeniesiony w miejsce restartu. Na szczęście ograniczenie to dotyczyć będzie jedynie walki wieloosobowej, bo w normalnym singleplayer amatorzy płynów fizjologicznych powinni być usatysfakcjonowani.

Miejmy nadzieję, iż nie najlepsza passa gier tworzonych na podstawie „Star Treka" odmieni się w pierwszej połowie czerwca – wtedy ELITE FORCE powinien trafić na półki sklepowe. A ja mam przy okazji nadzieję na jeszcze jedno – może w końcu engine Q3 zostanie wykorzystany w grze stojącej na wyższym poziomie niż beznadziejna ARENA:)

Wszystko to, oczywiście, w Kwadrancie Gamma – setki tysięcy lat świetlnych od Ziemi, bez nadziei na powrót czy chociażby wsparcie ze strony potężnej Floty Gwiezdnej. W takich okolicznościach dowództwo Voyagera zdecydowało się stworzyć własne siły szybkiego reagowania, elitarną jednostkę znaną jako Hazard Team. Jest ona używana wtedy, gdy zawodzą standardowe siły bezpieczeństwa

Pooh
Activision



W PRZYGOTOWANIU

EVOLVA

W przyszłości, jak wiadomo, inżynieria genetyczna będzie stała na niewyobrażalnym dziś poziomie. Z jej pomocą będzie można wyprodukować dosłownie każde stworzenie i zaprojektować je zgodnie z życzeniami nabywcy. Z powodzeniem możemy więc dostać pod swe dowództwo oddział w taki właśnie sposób stworzonych żołnierzy – Genohunters.

Naszym przeciwnikiem będzie tajemniczy Pasożyt, dokonujący inwazji na kolejne planety galaktyki. Z informacji prasowych wynika, że będzie to stworzenie przypominające Obcego skrzyżowanego z robalami z „Żołnierzy Kosmosu". Będzie również idealnie przystosowane do każdego środowiska, przemieszczające się z jednego układu do drugiego przy pomocy jaj wyrzucanych w kosmos. Wydawać by się mogło, że istota taka, stanowiąca w gruncie rzeczy rój obdarzonych wspólną świadomością wojowników, jest przeciwnikiem nie do pokonania. Na szczęście ludzkość ma po swojej stronie EVOLVĘ – oddział Genohunters do zadań specjalnych.

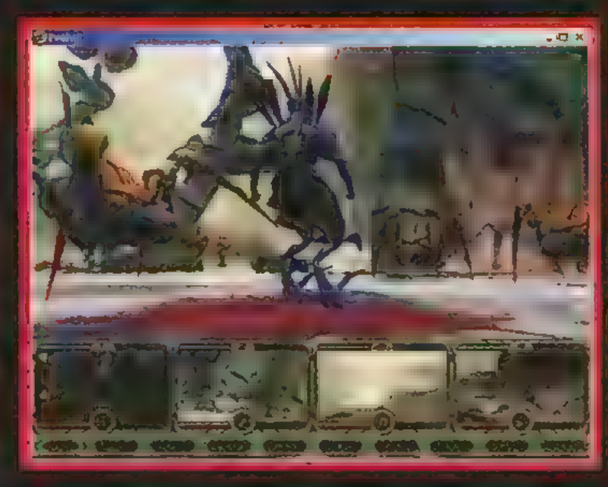
Przeciwnicy, oprócz łatwych do „zutylizowania" ciał, posiadać będą także nieźle rozwinięte mózgi. Ich zachowanie będzie – podobno – o wiele bardziej naturalne niż większości oponentów spotykanych w dotychczasowych grach. Przede wszystkim wrogowie nie będą bezczynnie siedzieć i czekać na pojawienie się oddziału gracza. Natomiast po nawiązaniu kontaktu dostosują swe zachowanie do zaistniałych okoliczności. Gdy siły będą wyrównane – rozpocznie się walka, natomiast jeśli jej spodziewany wynik mógłby być niekorzystny – wróg ucieknie. Jeśli zaś po chwili napotka większą bandę swych pobratymców – powróci w nadziei łatwego zwycięstwa.

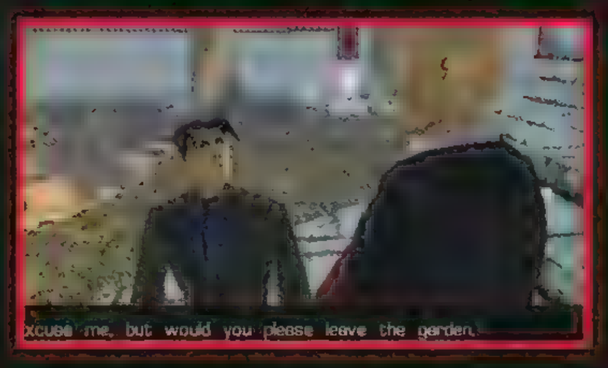
Każdy z członków tego zespołu będzie projektowany na indywidualne zamówienie gracza. Jednakże nawet już gotowy żołnierz nadal może się zmieniać, bo jego charakterystyczną cechą jest umiejętność asymilacji obcego DNA (choć z drugiej strony, czy to nie jest zbyt szczęśliwy zbieg okoliczności, że obca forma życia posiada taki sam nośnik genów jak my?). Po zlikwidowaniu wroga nasz wojownik wchłania jego ciało, analizuje genotyp i – ewentualnie – modyfikuje własną budowę wykorzystując zdobyte w ten sposób informacje. Jeśli np. nieprzyjaciel był przystosowany do oddychania lokalną atmosferą, to po małej przeróbce także i nasz wojak będzie mógł obejść się bez maski tlenowej. Jeśli tamten wyposażony był w skrzydła, to odtąd wsparcie lotnictwa może być już zbędne.

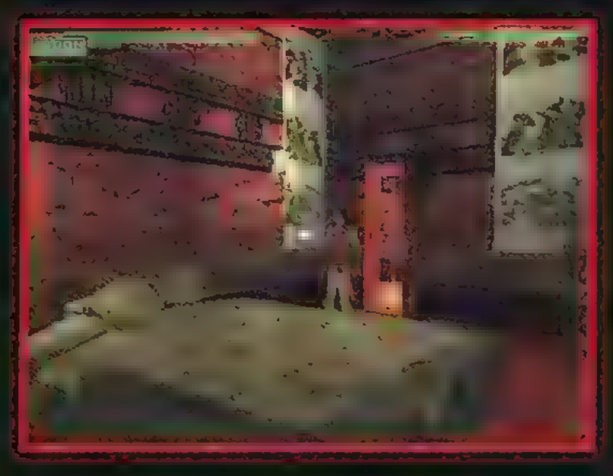
EVOLVA ma być grą trudną do zaklasyfikowania do konkretnego gatunku. Jak twierdzą jej twórcy, będzie to połączenie gry akcji ze strategią. W chwili gdy gracz będzie kontrolował pojedynczego bohatera, stanie się ona klasyczną strzelaniną TPP. Z kolei w chwili przejęcia kontroli nad większą grupą postaci klimat ma się zmienić na zbliżony do SYNDICATE. No cóż, muszę przyznać, że do takich pomysłów podchodzę dość sceptycznie. W końcu, ileż to już było gier „przełomowych", „rewolucyjnych" itd. W pamięci graczy zapisało się najwyżej kilkanaście z nich, do historii przeszło jeszcze mniej.

Co więcej, autorzy zapowiadają, iż będziemy tu mieli do czynienia z rewelacyjnym, wyjątkowo łatwym do opanowania, wręcz intuicyjnym interfejsem. Daj Boże, w końcu stworzyć sensowny system kontroli jest chyba równie trudno, co dobrą grę. Przypomina mi się DOMINANT SPECIES (recenzja SS '64) autorstwa RED STORM ENT. Też niezwykle nowatorska, także TPP, z „intuicyjnym" interfejsem i – podobno – niezwykle łatwa w obsłudze. W rzeczywistości – kompletna porażka. Mam nadzieję, że producenci EVOLVY nie przedobrzą i wypuszczą produkt naprawdę spełniający pokładane w nim nadzieje. Gra powinna trafić na półki sklepowe na początku czerwca.

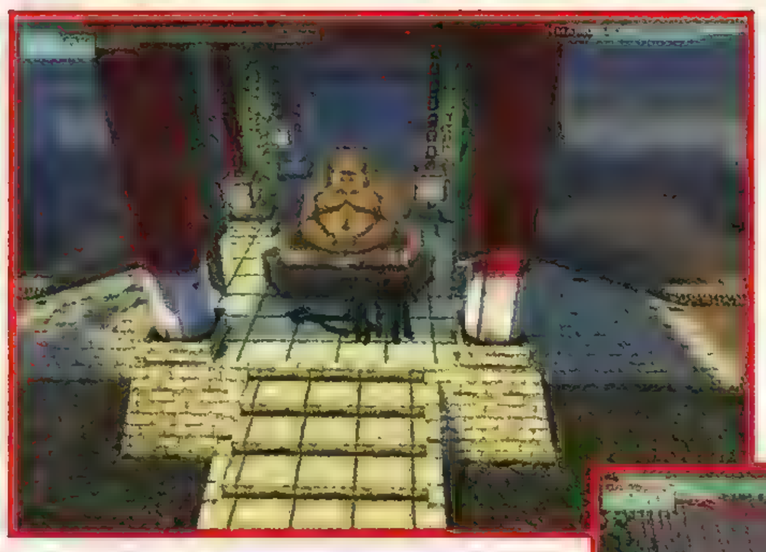
Pooh
Interplay

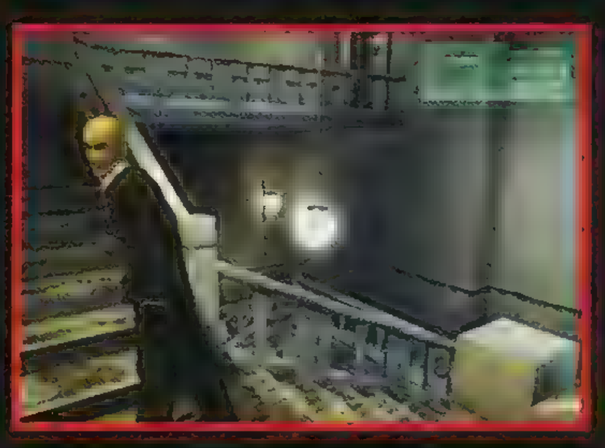


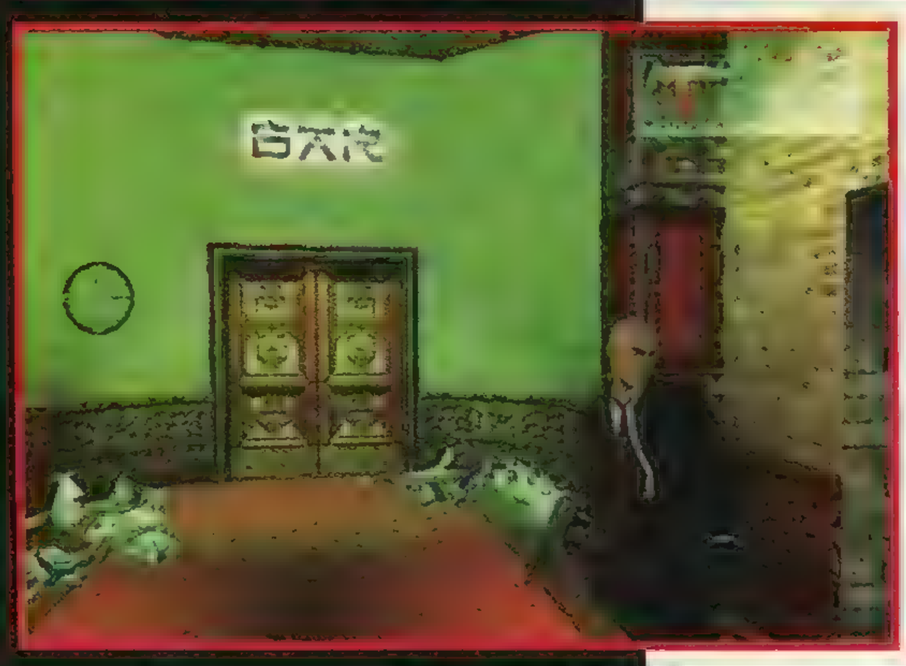




W PRZYGOTOWANIU
HITMAN: CODENAME 47







Idealizm nie jest ostatnio w cenie. Jakoś coraz mniej gier, w których stoi się po stronie dobra, walcząc z zastępami ciemności. No, może nie przesadzajmy z demonologią, jednak scenarzyści chętnie robią z nas „żołnierzy" mafii, najemników pracujących na zlecenie baronów narkotykowych czy też choćby zwykłych złodziei. Podobnie jest i tym razem – wcielamy się w płatnego mordercę.

Nasz bohater nie ma imienia. W gruncie rzeczy nie jest nawet człowiekiem. To owoc inżynierii genetycznej, pozbawiony jakichkolwiek ludzkich uczuć – stworzony, by zabijać. Wręcz idealny morderca. O nic nie pyta, nie zna litości, bez skrupułów zmierza do wyznaczonego celu. Zwą go Numer 47. Jakie zadania dostanie do wykonania nasz HITMAN – jeszcze nie wiadomo. Misji do wypełnienia ma być około trzydziestu, można się domyślać ich sporego zróżnicowania, bo akcja będzie toczyć się w kilku największych miastach świata. Zleceniodawcy pozostaną zawsze nieznani – nie ma to jak profesjonalne podejście do sprawy. Oczywiście dane zadanie im zostanie ciszej wykonane, tym lepiej. Być może w końcu wyjdziemy ze schematycznego kręgu uzbrojenia, stosowanego standardowo w grach TPP. Zwykle mamy do dyspozycji pistolet, karabin, wyrzutnię rakiet, czasem miotacz ognia czy też inne podobne cudeńko. Bohater przemierza kolejne poziomy i lawiną ognia likwiduje wszystko, co stanie na jego drodze. Nie muszę chyba wyjaśniać, iż raczej nie jest to typowe zachowanie płatnego mordercy. Naprawdę taki osobnik będzie preferował raczej ciche przyrządy: nóż, garotę, strzałki, może truciznę. W ostateczności – pistolet z tłumikiem. Oraz, oczywiście, niezastąpiony karabin snajperski – ale to tylko wtedy, gdy nie można zbliżyć się do celu na bardziej sensowny dystans. Jednym słowem – maksimum dyskrecji.

Jednakże zawód mordercy to w 90% procentach oczekiwanie i obserwacja. Oczywiście twórcy nie zmuszą nas do rozgrywania wszystkiego w czasie rzeczywistym (po 24 godzinach gapienia się na ekran nawet kawa i pączki nie pomogą). Przed przystąpieniem do wykonywania zadania trzeba będzie jednak zebrać jak najwięcej informacji o celu. Poza ślęczeniem na ulicy w samochodzie czy też penetracji posesji w przebraniu dostarczyciela pizzy będzie można sięgnąć także po bardziej zaawansowane środki. Zakładanie podsłuchu czy też przyczepianie lokalizatorów do ciała potencjalnych ofiar to metody pracy bardziej doceniane przez zleceniodawców niż prozaiczne podstawienie samochodu–pułapki. Na każdym kroku o powodzeniu misji ma decydować jej wcześniejsze dobre przygotowanie oraz zimna krew w najbardziej stresujących momentach.

Otoczenie gracza ma być w pełni interaktywne. Poza możliwością zniszczenia dowolnego elementu oznacza to także możliwość wykorzystania znalezionych przedmiotów do swych celów. Autorzy podają następujący przykład. Jeśli musisz wejść do pilnie strzeżonego obiektu, masz dwa wyjścia. Po pierwsze – znaleźć tylne drzwi i pobawić się we włamywacza. Można jednak także po cichu zlikwidować strażnika, przebrać się w jego mundur i śmiało wkroczyć przez główne wejście. Zapewne możliwości, jakie daje przebieranka, nie będą tak wyeksponowane jak w MESSIAH–u.

Oczywiście to, co napisałem, opiera się jedynie na zapowiedziach. Jeśli jednak choćby w połowie okażą się one prawdziwe, to szykuje się kolejny hit ze stajni EIDOS. HITMAN powinien trafić do sklepów na początku czerwca.

Pooh
Eidos

W PRZYGOTOWANIU
TIME MACHINE

Geroge Herbert Wells to jeden z bardziej znanych twórców SF. Jego najsłynniejsze dzieło, „Wojna światów", dawno doczekało się wersji komputerowej. Nowa przygodówka CRYO odwołuje się do innej książki tego pisarza, do „Wehikułu czasu".

Głównym bohaterem gry jest... sam Wells. Trochę to dziwne, ale ta francuska firma zaskakuje nas już nie pierwszy (i zapewne nie ostatni) raz. Oto we własnoręcznie zbudowanym wehikule pan Wells wybiera się w podróż poprzez czas i przestrzeń. Ląduje w bardzo odległej przyszłości, 800 000 lat do przodu od chwili obecnej. Gdy odzyskuje przytomność, okazuje się, że jego pojazdu nigdzie nie ma, zaś świat wokół nie jest zbyt przyjazny. Tutaj gra odbiega od książkowego oryginału, gdyż – jak może pamiętacie – tam bohater natrafił na prawie rajskie ogrody, które dopiero później okazały się „przykrywką" dużo mniej urzekającej prawdy. W tej grze natomiast od samego początku dzieje się źle, a Wells od razu wpada w kłopoty po uszy. Okazuje się, że jedyną osobą zdolną przywrócić ład i porządek w kraju nękanym wojną i burzą czasową (przez którą mieszkańcy ciągle tracą wspomnienia) jest niejaki Khronos, półbóg i legendarny bohater. Twoim, Drogi Graczu, zadaniem będzie odszukanie go i zyskanie jego pomocy. Nie ma co ukrywać – jednym z ważniejszych powodów, dla których powinieneś to zrobić, jest fakt, że Khronos jest jedyną osobą, która może Ci pomóc w powrocie do Twojej epoki.

Ale cicho – oficjalna wersja głosi, że robisz to dla dobra świata...

TIME MACHINE ma engine „pseudo–3D". Dlaczego „pseudo"? Ano dlatego, że tła są statyczne i prerenderowane, a jedynie postacie są modelami trójwymiarowymi. Bardzo ładnie wykonanymi, należałoby dodać dla ścisłości. Pod względem sterowania gra przypomina takie tytuły, jak ALONE IN THE DARK (lewo/prawo to obrót bohatera, przód/tył – chodzenie). Grafika prezentuje się całkiem nieźle, szczególnie w wyższych rozdzielczościach. Na dodatek gra ma obsługiwać akceleratory 3D. Szczerze mówiąc – biorąc pod uwagę niekonwencjonalny engine – nie bardzo wiem, jak autorzy chcą to zrobić. Tradycyjnie już dla produktów CRYO, TIME MACHINE ma znakomitą oprawę dźwiękową. Dotyczy to w szczególności tematów muzycznych, które znakomicie podkreślają klimat gry.

Teraz kilka słów o wadach. Po pierwsze, czasami pojawiają się problemy z kamerą. W pewnych miejscach zdarzają się klasyczne wpadki: bohater wchodzi na skrzyżowanie z lewej, zmiana kamery, bohater jest u góry, i nagle jesteś kompletnie zakręcony – nie wiesz ani skąd przyszedłeś, ani, tym bardziej, dokąd masz iść. Problematyczne jest również badanie niektórych lokacji, bo czasami kamera uniemożliwia dokładniejsze przyjrzenie się elementowi scenerii, który Cię interesuje. Drugą usterką jest nieco „sztywna" animacja postaci, które poruszają się odrobinkę sztucznie... Ale może zbytnio się czepiam?

Oprócz klasycznych dla przygodówki akcentów (takich jak zadania do wykonania czy łamigłówki do rozwikłania) TIME MACHINE zawierać będzie elementy walki oraz uproszczony system czarów. Nie wiadomo jeszcze dokładnie, jaką bronią będzie dysponował bohater, lecz z pewnością wniesie to do zabawy nieco urozmaicenia (choć, szczerze mówiąc, osobiście nie przepadam za elementami zręcznościowymi w przygodówkach, chyba że są one oryginalne i dobrze wyważone, tak jak np. w HEART OF CHINA).

TIME MACHINE zapowiada się dość interesująco. Co prawda do gatunku przygodówek wnosi niewiele nowego, ale być może zaciekawi graczy ładną grafiką i solidnie opracowanym scenariuszem. Natomiast jeśli jesteś miłośnikiem dzieł Geroge'a Herberta Wellsa, to zdecydowanie powinieneś zapoznać się z tym produktem.

Frogger
Cryo Interactive

WPRZÓD FEAR

Dzięki niesamowitemu postępowi technologicznemu otrzymujemy gry o coraz to bardziej uszczegółowionej grafice oraz nieprawdopodobnie dopieszczonej animacji. Niestety, ciągła pogoń za nowinkami technicznymi skutkuje również modą na robienie klonów tych produktów, które dotychczas dobrze się sprzedawały. Z tego to właśnie powodu ostatnimi czasy mieliśmy na rynku istny wylew produkcji, które zupełnie nic nie wnosiły. Czyżby wszystko już zostało wymyślone? Czy nie da się stworzyć czegoś zupełnie nowego? Na szczęście są jeszcze firmy, które dbają o oryginalność swoich dzieł. Za przykład mogą posłużyć takie gry jak OMIKRON czy chociażby właśnie FEAR EFFECT.

No dobra, może przesadziłem trochę z tą oryginalnością, ale wydaje mi się jednak, że nowe dziecko grupy KRONOS ma spore szanse na zawojowanie rynku. FEAR EFFECT ma być niesamowitą przygodówką, z całkowicie nowym (i – jak skromnie twierdzą jego autorzy – rewolucyjnym) sposobem przedstawiania grafiki – nazwanym Motion FX. Podobno dzięki wykorzystaniu tej technologii stało się możliwe zastosowanie – zamiast wszechobecnych dotąd statycznych ilustracji – ogromnej liczby prerenderowanych animacji, które są odtwarzane na zasadzie pętli. Chłopaki z KRONOS twierdzą, że dzięki temu efektowi ich produkt przypominał będzie swym klimatem normalny film.

Kolejny ważny element każdej gry, o którym należy wspomnieć przy jej recenzowaniu, to fabuła. Ta ma być bardzo mroczna i zagmatwana, a osoby za nią odpowiedzialne twierdzą, że będzie zawierała to coś, co nie będzie pozwalało się oderwać od komputera. Pamiętamy jednak dobrze, jak wiele już firm obiecywało podobne rzeczy i wiemy doskonale, że tylko niektórym z nich udało się dotrzymać obietnic. A co konkretnie wiadomo na temat wydarzeń mających zostać zobrazowanych w FEAR EFFECT? Oto będziemy mogli wcielić się w postać Hany, młodej kobiety wykonującej ciekawy zawód. Jest ona mianowicie łowcą nagród. W niektórych momentach przyjdzie nam też przejmować kontrolę nad partnerem Hany – niejakim Glasem, oraz tajemniczą osobą o imieniu Deke. Czynności wykonywane przez jedną postać będą miały wpływ na to, co będzie musiała zrobić druga – jak pamiętamy, z podobną sytuacją mieliśmy już do czynienia w grze RESIDENT EVIL 2. Żeby było ciekawiej – część zagadek ma wymagać od gracza obsługiwania dwu postaci jednocześnie. Trójka naszych bohaterów będzie musiała wykonać proste z pozoru zadanie – odnaleźć zaginioną córkę potężnego przywódcy jednej z triad (azjatyckiej mafii). Bardzo szybko przeistoczy się to w walkę o życie tej biednej dziewczyny. Bowiem gdy o całej sprawie dowiedzą się szefowie pozostałych triad, zapragną dostać córkę kolegi w swoje ręce. Do tego wszystkiego wmiesza się jeszcze tajemnicza sekta, ale o tym na razie sza...

Akcja gry ma toczyć się w Hong Kongu oraz trzech innych zakątkach światach – w sumie mamy otrzymać około 25 rozmaitych lokacji. Cała opowieść będzie przeplatana walkami (elementy zręcznościowe rodem z serii RESIDENT EVIL) i zagadkami (także RE) oraz przedstawiać niezwykle skomplikowaną intrygę. Można więc odnieść wrażenie, że... nie jest to nic nowego. I szczerze powiedziawszy, ja też tak sądziłem, aż do momentu póki nie zagrałem w gotową wersję gry na konsoli. Panowie z KRONOS z dumą twierdzili, że dokonali małej rewolucji w sposobie przedstawiania grafiki. Z przyjemnością przyznaję im rację. Niejednokrotne grałem w gry, które miały niezliczoną liczbę animacji. Ale FEAR EFFECT to praktycznie jedna wielka animacja! Nie uświadczymy tu ani jednego tła, które byłoby jedynie statyczną ilustracją, a wszystkie lokacje to osobne perełki animacji.

W PRZYGOTOWANIU FEAR EFFECT

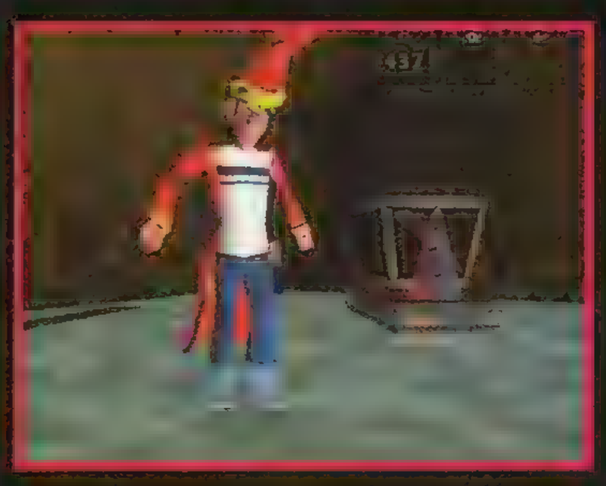
Było to możliwe dzięki wspomnianej już technologii Motion FX. Po zastosowaniu tego systemu zniknął nękający twórców gier problem braku mocy obliczeniowej, która dotychczas, by przeliczyć w czasie rzeczywistym tyle animowanych obiektów, musiała być wręcz przeogromna.

Daje się zauważyć, że FEAR EFFECT jest wzorowany na pozycjach typu ALONE IN THE DARK czy też RESIDENT EVIL. Podobieństwa do tego ostatniego widać chociażby w ujęciach z kamer czy zagadkach. Dodatkowo postanowiono zastosować zapomniany już pomysł z takich pozycji jak DRAGON`S LAIR czy SPACE ACE (dla przypomnienia: całe granie sprowadzało się tam do wciśnięcia w odpowiednim momencie właściwego przycisku). Podobno w FEAR EFFECT nie uświadczymy nigdzie choćby jednej apteczki, a energia będzie się odnawiać samoczynnie, zaraz gdy dojdziemy do wyznaczonego punktu. Wszystko więc będzie zależało od naszej zręczności i pomysłowości, a save będzie jedynie przechowywać stan gry na późniejszy czas – może się to przydać, ponieważ każde niepowodzenie będzie cofać grającego do określonego miejsca. I właśnie dlatego uważam, że jest to nieco rozwinięta idea gier pokroju DRAGON`S LAIR (którego nowa część ma się pojawić już niedługo!).

Grając w wersję konsolową nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że chłopaki z KRONOS muszą naprawdę lubić naszych skośnookich braci. Cała gra jest zapchana azjatyckimi smaczkami. Począwszy od stylizacji postaci na te znane z mangi (zresztą całkiem nieźle to wyszło), a skończywszy na wszelkich łamigłówkach. Dla przykładu, jedne z pierwszych zadań polega na prawidłowym wprowadzeniu znaków kanji, których poprawny zapis można znaleźć na znajdującym się nieopodal neonie. Zresztą było to nieuniknione, jako że akcja gry zaczyna się w Hong Kongu i przez cały czas prowadzi nas przez różne zakątki Azji. Poza tym niemal cała oprawa muzyczna ma być (a raczej już jest) stylizowana na klasyczne japońsko–chińskie motywy.

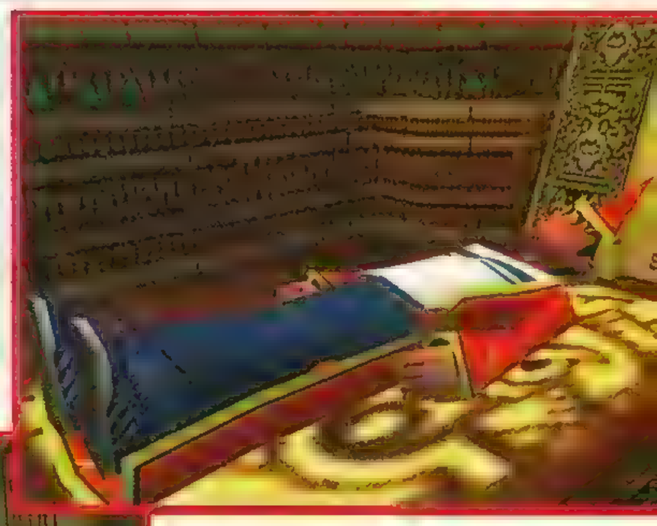
FEAR EFFECT zapowiada się naprawdę interesująco, pozostaje mieć tylko nadzieję, że zostanie szybko wydany (wersja na PLAYSTATION już jest, a wersja na peceta jest na ukończeniu), bo inaczej może zginąć w lawinie wtórności...

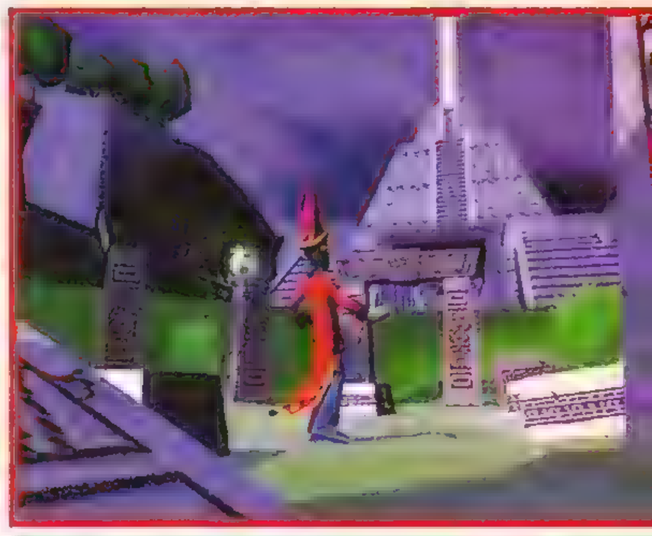
Konsolite
Eidos



W PRZYGOTOWANIU SIMON 3D THE SORCERER

Czerwona, spiczasta czapeczka, długa pelerynka w tym samym kolorze, włosy w kucyk i niewyparzony język. Czy wiecie już o kogo chodzi? Oczywiście o Simona – enfant terrible gier przygodowych. Wielu usiłowało mu dorównać pod względem złośliwości i talentu do pakowania się w kłopoty, jednak jak dotąd pozostaje on w tym mistrzem. Przypomnę tylko, że do tej pory wyszły dwie części gry przygodowej pt. SIMON THE SORCERER. Obydwie były klasycznymi okazami tego gatunku, wyróżniały się zaś bardzo ładną, kolorową i bajkową grafiką oraz dobrym scenariuszem. W pierwszej części Simon, nastolatek, którego delikatnie można by określić jako „średnio wychowanego", po raz pierwszy trafia do baśniowej krainy, w której zły czarnoksiężnik Sordid usiłuje przejąć władzę. Zdany na własne siły, rzucony pomiędzy trolle, bandytów, gnomy i inne kreatury, usiłuje wrócić do siebie, po drodze wchodząc – rzecz jasna – w konflikt z Sordidem. Pierwsza część gry kończy się zgonem tego ostatniego, jednak okazuje się, że nie tak łatwo pokonać czarnoksiężnika, gdyż powstaje on z martwych w części drugiej. I jest jeszcze potężniejszy. Tak więc Simon po raz kolejny jest zmuszony walczyć z potworem. I po raz kolejny mu się udaje. Tyle że oglądając ostatnie sceny części drugiej mamy jasność, że to jeszcze nie koniec. Rzeczywiście, w części trzeciej nasz bohater budzi się nie we własnym łóżku, lecz w mrocznej, podziemnej świątyni – w komnacie zwanej „Chamber of Rebirth". Jak się tam dostał, nie bardzo wie, ale jedno jest pewne – musiał w tym maczać palce Sordid. Po raz kolejny czas stanąć w szranki ze złem i uratować świat. Oczywiście na wesoło i z przymrużeniem oka.





Główną innowacją tej gry, jak nietrudno wywnioskować z tytułu, jest wprowadzenie grafiki trójwymiarowej. STS3D korzysta z tego samego engine'u, który wykorzystano w PRINCE OF PERSIA 3D. Lokacje wyglądają bardzo ładnie (szczególnie light sourcing), trochę gorzej jest natomiast z postaciami. Są nieco zbyt kanciaste, poruszają się też odrobinkę topornie. Ale te usterki nie są zbyt poważne, a w każdym razie nie na tyle, by zepsuć zabawę. Napotkasz tu wiele nowych, zwariowanych postaci, znajdzie się też kilku starych znajomych. Jedną z największych zalet tej gry ma być nieliniowy scenariusz. Nie od wczoraj wiadomo, że największym zarzutem, jaki gracze stawiali producentom przygodówek, jest ich jednorazowość. Po przejściu gry przygodowej pozostaje odstawić ją na półkę i zapomnieć. W całej swojej karierze gracza chyba tylko raz zdarzyło mi się skończyć przygodówkę kilka razy (zaszczytu tego dostąpiło LEGACY OF TIME). Tymczasem SIMON 3D ma ponoć oferować dobrą zabawę nie tylko przy pierwszym podejściu, ale również przy kilku kolejnych. A to dzięki temu, że każdą sytuację rozwiązać będzie można na wiele sposobów, zaś niektóre opcje pojawią się dopiero po ukończeniu gry (tzn. przy drugim podejściu). Brzmi to bardzo zachęcająco, ale wielokrotnie nasłuchałem się już tego typu zapewnień, a potem dostawałem zupełnie klasyczną przygodówkę, więc podchodzę do tego raczej ostrożnie.

Zapowiada się więc interesująco. Przypuszczam, że STS3D poziomem nie będzie odstawać od dwóch poprzednich części. Nie należy się spodziewać większych zmian w klimacie – to klasyczna kontynuacja, z tym że w nowej oprawie graficznej.

Frogger
Microprose

W PRZYGOTOWANIU
CRIMSON SKIES

Dawno nie było symulatora samolotu, w którym latałoby się na małej wysokości, w miarę wolno i rozwalało w drzazgi wszystko naokoło, czegoś a' la ROGUE SQUADRON, tylko w wersji z mniejszą dawką mocy;–) i większą ilością

obiektów do niszczenia. Tę właśnie lukę mają zamiar zapełnić programiści z ZIPPER INTERACTIVE (ciekawe, jak afera z Clintonem wpłynęła na notowania tej firmy?), którzy pod czujnym okiem wydawcy – Billa Gatesa – pracują nad symulatorem „na wesoło": grą CRIMSON SKIES. Jeżeli ktoś pamięta AIR POWER

(z 1995 roku), to prawdopodobnie szybko doszuka się podobieństw między tymi tytułami. Wyobraźcie sobie USA w latach 20., jednak historia potoczyła się troszkę inną drogą, niż znamy. Wspaniały wynalazek wyemancypowanych kobiet – prohibicja – kładzie ów piękny kraj na łopatki, dochodzi do secesji i lokalnych starć. Zwykłe drogi oraz kolej tracą na znaczeniu, ponieważ przecinają wojujące ze sobą stany. W takim wypadku transport lotniczy – choć jeszcze raczkujący i niedoskonały – szybko wypiera auta i pociągi. Amerykanie, zamiast w samochodach, zakochują się w samolotach. Owocem tego jest pojawianie się coraz to innych, coraz bardziej ekstrawaganckich konstrukcji. W CRIMSON SKIES nie znajdziesz żadnych znanych obecnie samolotów – historia potoczyła się inaczej, więc i myśli konstruktorów poszybowały innymi torami. Dostępne w tej grze maszyny są albo śmieszne, albo szokujące. Wiele z nich przywołuje na myśl konstrukcje braci Rutan. W transporcie masowym główną rolę pełnią wielkie sterowce – pasażerskie i towarowe – które ociężale i majestatycznie wloką się nad amerykańskimi preriami od miasta do miasta. Pod nimi świat wygląda jak po apokalipsie: ruiny, zasieki, zgliszcza, posterunki graniczne. Dookoła „cygar" krząta się zwykle eskorta myśliwska, gotowa odeprzeć każdy atak sił powietrznych innych stanów, tudzież piratów. No właśnie, grany przez Ciebie bohater, Nathan Zachary, jest jednym z tych powietrznych korsarzy. Drogi Graczu, jesteś wielkim zawadiaką, awanturnikiem oraz koszmarem ojców panien na wydaniu :–)) Pod Twą komendę oddano eskadrę gotowych na wszystko chwatów, będziesz więc musiał troszczyć się nie tylko o siebie, ale i o swoich towarzyszy. Poszczególne misje ma łączyć zawikłana nić fabularna. Twoje zadanie polegało będzie na wypełnianiu różnych zleceń oraz rabowaniu ogromnych latających cygar (po uprzednim sprowadzeniu ich do parteru, ma się rozumieć). W CRIMSON SKIES wystąpi masa różnych postaci, począwszy od innych pilotów (czy też pilotek), po barowe tancerki. W zależności od uzyskiwanych wyników będziesz też mógł wymieniać maszyny na coraz lepsze.

Gra ma kłaść nacisk na czystą przyjemność naciskania spustu, czyli drugą rzecz po brykaniu, którą tygrysy lubią najbardziej. Co powiesz na pojedynki małych samolocików wyładowanych uzbrojeniem aż po końcówki skrzydeł? W CRIMSON SKIES zewsząd będzie prowadzona kanonada! Np. ataki na wielkie sterowce będą przypominały, doskonale znane ze „space combatów", walki z krążownikami kosmicznymi. Jak w każdej szanującej się strzelance, czekają Cię spektakularne efekty audiowizualne. Z szatkowanego przez Twoje kaemy wroga ma sypać się, jak z opróżnianej popielniczki, duża ilość różnych „śmieci". Modele lotu mają być łatwe, proste i przyjemne, acz trudne do opanowania w stopniu mistrzowskim. W grze zobaczysz kilka charakterystycznych dla USA miejsc, takich jak np. Hollywood. CRIMSON SKIES zapowiada się wybornie i wróżę jej spory sukces. Dawno nie było symulatora pozwalającego po prostu odprężyć się po trudach pracy, szkoły czy FALCON–a 4.0...

Gunman

Ta gra to coś jak GTA. Tyle że w środowisku G–POLICE lub takich filmów, jak „Piąty Element" czy „Łowca Androidów". Wielkie miasto, tysiące neonów i unoszące się w powietrzu samochody. Wprawdzie nie zostajesz z miejsca wcielony do mafii, ale idea jest bardzo podobna do GTA. Otrzymujesz nazwisko Red, a imię Johnny i zostajesz zapuszkowany w jednym z latających samochodów. Twoim celem jest pozostanie w jednym kawałku i zdobycie trochę kasy. Będziesz wykonywał zadania zlecane Ci przez różnych podejrzanych typów. Pozostałe 10% gry to już czysta formalność: przyjmowanie lub odrzucanie zamówień, dozbrajanie się i podrasowywanie swego wozu. Miasto podzielone jest na kilka stref wpływów, więc powinieneś pamiętać, że wkroczenie na teren danego gangu zakończy się strzelaniną (i to nie bez trupów). Wokół kręci się też policja, która może się zdenerwować, jeśli zaczniesz pozwalać sobie na zbyt dużo. Strażnicy prawa działają zadziwiająco sprawnie (nie giną żadne postronne osoby!) i zdecydowanie. Mimo wielu prób, nie udało mi się zestrzelić żadnego radiowozu ani zbiec żadnemu pościgowi. Zlecenia przyjmujesz w formie e–maili. Ta sprawa została rozwiązana bardzo efektownie. Co jakiś czas odzywają się do Ciebie różni ludzie (jedna panienka wygląda jak Trinity!) i wciąż radzą, ostrzegają lub składają zlecenia. W innym menu wybierasz dostępne zlecenia. Fajną rzeczą jest to, że wszystkie otwierane podczas przemieszczania się po mieście okna są półprzezroczyste, dzięki czemu nie zasłaniają wydarzeń.

Screeny, które widzicie na tej stronie, pochodzą z wersji software'owej. Wyobraźcie sobie tylko, jak ta gra będzie wyglądała przy wykorzystaniu akceleratora! Specjalnie wybraliśmy dla Was obrazki tego typu, bo w ten sposób najlepiej można pokazać potęgę engine'u gry! Wszystko jest w ruchu, billboardy zmieniają się dynamicznie, a nad zabudowaniami obracają się reklamowe telebimy. Z budynków strzelają w niebo reflektory punktowe rodem z „Batmana", zaś ruch uliczny w CC to jedna z bardziej spektakularnych rzeczy, jakie pokazano w grze komputerowej. Pamiętacie kaskaderskie wyczyny Bruce'a w „Piątym Elemencie"? Jeśli tak, to pewnie ucieszycie się na wieść, że w CC można robić dokładnie to samo. Wyobraźcie sobie, że stoicie w korku gdzieś na wysokości sześćdziesiątego piętra, ale dostajecie zlecenie w innym sektorze miasta. Nurkujecie w tym kierunku – przebijając się po drodze przez dwa ciągi komunikacyjne – wokół klaksony, feeria świateł,

Wywiad z wampirami

Pisząc o tak dobrze zapowiadającym się tytule, nie mogliśmy odpuścić sobie rozmowy z autorami gry. Reprezentacja TECHLAND–u wyznała naszej wesołej trupie inkwizytorskiej większość sekretów developingu. Wiemy już wszystko, a teraz przekazujemy naszą wiedzę Wam.

NSS: Czym CRIME CITIES wyróżnia się spośród innych gier?

Technomancer: Praktycznie wszystkim. Śmiało można powiedzieć, że jak dotąd nie było jeszcze czegoś takiego. G–POLICE było próbą zrobienia gry w klimacie „Blade Runnera" (np. z lataniem po mieście) i jak na swoje czasy było całkiem niezłe. Jednak to, jak wygląda i działa CRIME CITIES, jest nie do pobicia. Miasta są bardzo realistyczne i żywe, latają w nich tysiące pojazdów, pilotowanych zarówno przez Twoich wrogów, jak i przyjaciół.

NSS: Co sprawiało Wam największą trudność przy pracach nad CC?

Technomancer: Windows 95/98 i Visual C. Gdy projekt się kompiluje i linkuje, Windows jeździ po dysku tak ciężko, że inne procesy ledwo zachodzą. Czesiu i Yogo używają NT i u nich jest lepiej.

NSS: A co było najprzyjemniejsze?

Czesiu: To ciągłe napięcie... niepewność, co będzie jutro...

NSS: Dlaczego użyliście OpenGL?

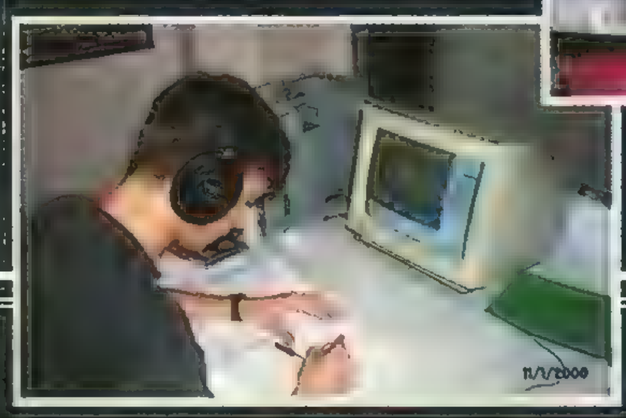
Technomancer: Dla wygody – jest łatwiejszy do nauczenia się i pisania programów. Gdy zaczynaliśmy myśleć o CC, był jeszcze DirectX 3 i D3D, ale do użytku się to nie nadawało.

NSS: Jaki sprzęt polecacie do grania w CC?

Technomancer: W miarę dobry procesor (300–400 MHz), 64 MB RAM–u lub więcej i karta graficzna obsługująca OpenGL, np. Riva TNT albo Savage4 wystarczy (definitywnie z 32–bitowym kolorem).

NSS: Skąd pomysł na tę grę?

TBoss: Kilka lat temu, kiedy rozpoczynaliśmy ten projekt, zastanawialiśmy się, jakiej gry jeszcze nie było? Wybór padł na miasto. Miasto przyszłości, niezapomniane środowisko takich filmów jak „Blade Runner" czy „Sędzia Dreed". Pragnęliśmy stworzyć równie imponu-

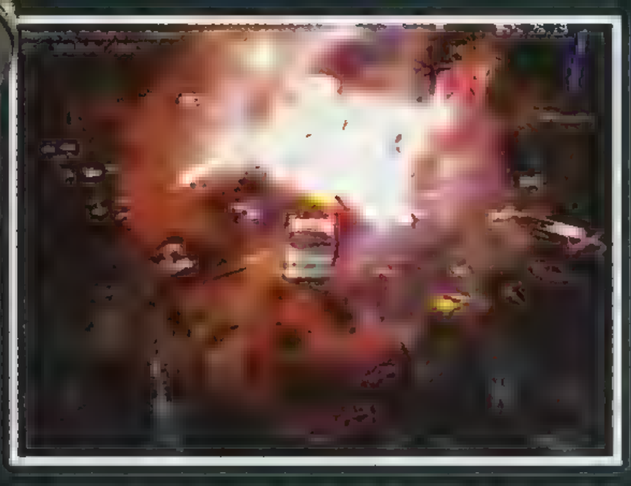


Na 5 minut przed premierą:

CRIME CITIES

Wprawdzie prace nad CRIME CITIES wciąż trwają, ale już dziś możemy powiedzieć, że jest to najładniejsza polska gra, jaką widzieliśmy. Producent programu, TECHLAND, wykazał się dużym profesjonalizmem i wyczuciem smaku. Szykuje się prawdziwy hit!

miasto tańczy w obłędnej muzyce... Ta gra jest po prostu ekstra!



I nie jest to tylko moja opinia. W kategorii grafiki CRIME CITIES jest zdobywcą pierwszego miejsca na festiwalu gier komputerowych IGF w San Jose. Gra pokazywana była ponadto na londyńskim ECTS, targach COMDEX w Las Vegas, CEBIT w Hanowerze, MILIA w Cannes, a także – E3 w Los Angeles. Wzbudzała zainteresowanie tak osób zwiedzających, jak i potencjalnych dystrybutorów. Zarówno w Polsce, jak i za granicą CRIME CITIES dystrybuowany będzie przez producenta, czyli TECHLAND. Jeśli pamiętacie problemy z zachodnimi wydawcami MORTYR–a, to rozumiecie, że jest to decyzja ze wszech miar słuszna, aczkolwiek – z racji nakładów finansowych – nieco ryzykowna. Polska premiera planowana jest na tegorocznych targach INFOSYSTEM, zaś detaliczna cena ma nie przekraczać 100 zł. Otwieram nowy sezon! Przenosimy się na ulice!

Mamut von Dirt
Techland

PS. CRIME CITIES będzie można rozegrać też grupowo – w standardowym deathmatchu albo walce na drużyny. Usieciowani wojownicy otrzymają możliwość naparzania się w kilku różnych miastach.

Wszyscy Razem

jący świat, a ponadto zapewnić graczowi pełną swobodę ruchów.

NSS: Jak reagujecie na rosnącą popularnosc gier sieciowych, takich jak QUAKE 3 czy UNREAL: TOURNAMENT?

PZ: CC zostało pod tym względem szczegółowo przemyślane. Jest to bodaj pierwsza gra, w której można grać po sieci w tak dużym i realistycznym świecie, gdzie wokół Ciebie wciąż lata kilka tysięcy pojazdów. Wprowadziliśmy też kilka nowatorskich rozwiązań, np. możliwość wyboru trybu rozgrywki pomiędzy konwencjonalnymi power–upami a zdobywaniem forsy i kupowaniem nowej broni w sklepach! Oczywiście CC udostępnia wszystkie popularne obecnie sposoby grania w sieci, takie jak deathmatch, team deathmatch, domination itd. Generalnie, dzięki przestrzeni, dużej dynamice lotu i wszelkim nowinkom, będzie to bardzo niezły kąsek dla wszystkich fanów sieciowej rozrywki.

NSS: No dobrze, a jak z wydaniem na rynkach zachodnich?

TBoss: Trzeba przyznać, że CC już od samego początku wzbudzało duże zainteresowanie zachodnich wydawców, jednak dopiero po otrzymaniu głównej nagrody w kategorii „grafika gry komputerowej" na ubiegłorocznym Game Developer Conference w Kalifornii można było powiedzieć, że potwierdziły się nasze oczekiwania. Naszym produktem zainteresowani są najwięksi wydawcy, tacy jak ELECTRONICS ARTS, EIDOS, INTERPLAY. Nie mogę jednak zdradzić szczegółów ustaleń.

NSS: Co możecie powiedzieć na temat fabuły tej gry?

TBoss: Przez cały czas grania czuje się klimat konspiracji i najwyższej wagi przeprowadzanej misji. W czasie akcji gracz ma do dyspozycji grupę agentów o zróżnicowanych specjalnościach, służących nieocenioną pomocą w wielu niebezpiecznych sytuacjach. Jest uwikłany w serię intryg, które mają mnóstwo nieoczekiwanych konsekwencji oraz zwrotów. Jedną z najlepszych rzeczy, jakie udało się nam zrobić w CC, jest realistyczny świat gry. Są tu olbrzymie miasta przyszłości, wielkie korporacje produkujące wszystko, od szczoteczki do zębów po broń, uwikłane w ciemne interesy z kryminalnymi organizacjami działającymi w mieście. Gangi uliczne kontrolują olbrzymie obszary miasta. Ciągłe wojny o wpływy, tajemnicze sekty religijne, w których przychodzi walczyć graczowi zmieniającemu obozy sojuszników.

NSS: Oj, sporo tego. Dzięki za rozmowę. Będziemy w kontakcie.

W imieniu NSS pytania zadawał

Mamut

W połowie XXIII wieku ludzie niekoniecznie przypominać będą tych współczesnych nam. Z całą pewnością nie zmieni się tylko jedna ich cecha – chciwość. Na znanej od niedawna planecie Primus IV odkryto SL18 – pochodną krzemu, jeden z najtwardszych materiałów znanych naukowcom. Idealne tworzywo do zastosowań wojskowych. Z Ziemi płynęły niekończącym się ciągiem rozkazy zwiększenia wydobycia. Równocześnie ignorowano żądania górników, dotyczące polepszenia zaopatrzenia. Klasyczna historia zniewolonej kolonii. Tradycyjnie zwieńczona ogłoszeniem niepodległości i – jakże by inaczej – pokazową ekspedycją karną. Rozpoczęła się wojna.

Miesiąc temu mogliście czytać o DOGS OF WAR w zapowiedziach, dzisiaj zaś relacja z wrażeń towarzyszących kontaktowi z jej wersją beta. W ostatecznej wersji gry będziemy mogli wziąć sprawę w swoje ręce i opowiedzieć się po jednej ze stron konfliktu: złych – przybyłych z Ziemi siepaczy, lub też dobrych – demokratów broniących swego rodzinnego domu. Gdy przejdziemy obie kampanie, udostępniona ma być opcja dowodzenia prawdziwymi ofiarami tego konfliktu – miejscowymi inteligentnymi stworzeniami, patrzącymi krzywo na hominidy stojące po obu stronach barykady. A wtedy kły i pazury pójdą w ruch!

No dobra – odpalam grę. W tej wersji, niestety, dostępnych jest tylko kilka poziomów demonstracyjnych. Najpierw w ręce włazi tutorial – dość nudny, spokojnie można go pominąć. Ładuje się pierwsza misja. No tak – jak rozumiem, autorzy nie przesadzili, podając minimalne wymagania sprzętowe. Przynajmniej P450, 64 MB RAM, SB Live! (przyznam, że ostatnia pozycja trochę mnie zdziwiła – raczej rzadko wyszczególnia się tak dokładnie, jakiej karty dźwiękowej gra potrzebuje) i Voodoo 2 lub TNT 2. Przypadkiem siedziałem akurat przy komputerze z takim właśnie bogatym wnętrzem, różniła się jedynie karta graficzna – u mnie był to GeForce 256. Faktycznie, jak na betę była to konfiguracja absolutne minimalna. To znaczy, na słabszym sprzęcie gra pewnie by i odpaliła, jednak dostalibyśmy wtedy jedynie slideshow. U mnie działało dość marnie, wolno i – ogólnie rzecz biorąc – zniechęcająco. Ale pocieszam się, że finalny produkt będzie wyglądał lepiej – twórcy obiecują zdecydowane zoptymalizowanie kodu. Oby.

Z GÓRY I Z DOŁU

Grafika przedstawia się średnio zachęcająco. Przede wszystkim uwagę zwracają dość marne modele pojazdów i żołnierzy. Ciemne, niewyraźne, zbudowane z małej ilości wielokątów – to zasadnicze zastrzeżenia. Jakoś nijak ma się to do szumnych zapowiedzi o „idealnym odwzorowaniu postaci". Na danym etapie przypomina to jedynie modele próbne, umieszczone w grze w celu wstępnego przetestowania jej działania. Miejmy nadzieję, że autorzy trzymają w zanadrzu lepiej przygotowane jednostki, które obejrzymy w ostatecznej wersji gry (ma ich być około 40, poruszających się zarówno po ziemi, jak i w powietrzu). Co prawda także i tu widać, że piechurzy zostali wygenerowani przy wykorzystaniu technologii motion capture, ale w zasadzie nawet nie ma okazji, aby się im lepiej przyjrzeć – najczęściej to jedynie malutkie postacie oglądane z dużej odległości. Podobne zastrzeżenia można mieć, niestety, do otoczenia – jest tu dość pusto, budynki i roślinność to raczej rzadko spotykany rarytas. Choć muszę przyznać, że akurat te elementy, w odróżnieniu od wojska, są lepiej dopracowane.

Mamy tu jednak także kilka plusów. Sterowanie jednostkami (chyba jedna z największych bolączek gier 3D) jest nawet całkiem nieźle zaprojektowane. Jednostkami można sterować z dwu równoprawnych perspektyw. Większymi operacjami, czyli de facto traktując DOGS OF WAR jako RTS, kierujemy z lotu ptaka – wtedy mamy podgląd na spory kawałek pola walki, wszystko widoczne jest jak na dłoni. Wysokość zawieszenia kamery możemy regulować w znacznym zakresie, od poziomu, z którego jednostki zlewają się w jedną wielką plamę, aż do odległości pozwalającej oglądać pojedyncze źdźbła traw na ziemi. Sporo trzeba jednak jeszcze dopracować, choćby możliwość wygodnej zmiany kąta spojrzenia obserwatora – w tej chwili jest to opcja praktycznie rzecz biorąc niedostępna.

Jeśli niezbędne jest natomiast przeprowadzenie co bardziej precyzyjnych akcji, w każdej chwili można przejąć dowodzenie nad dowolną jednostką. W odróżnieniu od innych gier tego typu (czyli np. BATTLEZONE) w tym mo-

Na 5 minut przed premierą:

DOGS OF WAR

Akcja plus strategia równa się... No właśnie – co? W tej chwili na pewno BATTLEZONE 2, kiedyś UPRISING, wkrótce możliwe, że DOGS OF WAR. O ile tylko autorom uda się dokonać znacznych zmian w porównaniu z testową wersją beta

mencie jednostkę obserwujemy z perspektywy trzeciej, a nie pierwszej osoby. Oczywiście ma to zarówno wady, jak i zalety, wydaje mi się jednak, że jest całkiem nieźle wykonane. Ciekawie rozwiązano np. prowadzenie ognia. Większość jednostek, w tym także piechota jest wyposażona w „wieżyczkę". Po kliknięciu na cel automatycznie śledzi ona jego położenie. W tym czasie swobodnie można sterować postacią czy też pojazdem. Na dodatek otrzymujemy zintegrowany z celownikiem pomysłowy wyświetlacz, informujący o odległości od celu, jego stanie, ilości amunicji itd. (wszystko w postaci graficznej, bez zaśmiecających obraz cyferek). Jeżeli wróg znajduje się w odległości uniemożliwiającej atak, oddanie strzału będzie niemożliwe.

NAWALANKA CZY STRATEGIA?

Oceniając czas, jaki spędziłem korzystając z obu trybów, wydaje mi się, iż akcenty pomiędzy grą akcji a RTS rozłożono mniej więcej równo. Jeśli tendencja ta zostanie utrzymana w ostatecznej wersji – będzie nieźle. W sumie bowiem, abstrahując od ogólnego poziomu, w BATTLEZONE 2 najbardziej przeszkadzało mi właśnie to, że zwróciła się ona zdecydowanie w stronę gry akcji (co nie zmienia faktu, że jest doskonała:). Być może więc w tym przypadku otrzymamy nieco bardziej wyważony produkt.

Jakie będą dostępne rodzaje broni, trudno jeszcze w tej chwili ocenić. W becie można było posługiwać się raczej dość klasycznym zestawem – rakiety niekierowane i kierowane, moździerze, karabiny laserowe, karabinki snajperskie itd. Oczywiście mnie, zwolennika akcji przeprowadzanych z rozsądnej odległości, nawet bez wiedzy zainteresowanego „obiektu", najbardziej zaintrygowała ostatnia pozycja. A zwłaszcza sposób jej użycia w trybie TPP – wszakże trudno wtedy o klasyczny celownik optyczny. Okazało się, iż w chwili przejścia w tryb snajperski jako celownik zaczyna służyć dotychczasowe okienko minimapy. Całość działa naprawdę nieźle i jest wygodna w użyciu.

O inteligencji przeciwników pozwolę sobie w tym momencie jeszcze nie pisać – akurat w produkcie jeszcze nie ukończonym tego elementu wolę nie oceniać. Wiadomo wszakże, że porządne algorytmy SI twórcy są w stanie przygotować zwykle dopiero na kilka dni przed wypuszczeniem produktu na rynek.

W sumie, jak na ten etap produkcji, DOGS OF WAR to gra jeszcze dość mocno niedopracowana. Chwilowo trudno wydawać na jej temat jakiekolwiek, nawet bardzo ostrożne, sądy. Powiem tylko, że może wyjść z tego całkiem niezła gra, dość rozsądnie łącząca elementy RTS (choć raczej na poziomie dla graczy nieprzepadających za myśleniem strategicznym) i gry akcji. Za miesiąc, być może, przeczytacie pełną recenzję – wtedy wszystko się wyjaśni. W tej chwili to nie najgorzej rokujący, posiadający spory potencjał, jednak nadal jeszcze tylko półprodukt, wymagający mocnego doszlifowania.

Pooh

Take2 Interactive

MAJESTY ma odbiegać od utartego schematu RTS-ów. Oczywiście na początek standardowa gadka-szmatka o Ardanii – typowej krainie fantasy. Gdy jednak zechcesz rozpocząć kampanię, okaże się, że takowej... nie znajdziesz. Zamiast tego autorzy oferują mapę z dziewiętnastoma lokacjami. A w każdej inne zadanie: zdobycie przedmiotu, zniszczenie przeciwników, zebranie złota itd. W każdy ze scenariuszy można zagrać w dowolnej chwili, ale... z drobnym wyjątkiem. Niektóre misje stają się dostępne dopiero, gdy przejdziesz kilka innych, wyznaczonych wcześniej. Pozostałe też nie są takie dowolne, bo każda ma określony stopień trudności, a np. graczowi, który dopiero rozpoczyna rozgrywkę, trudno wygrać scenariusz przeznaczony dla eksperta. Wartą wspomnienia cechą tej gry ma być niepowtarzalność scenariuszy. Owszem, cele i stan początkowy pozostają te same, ale zmienia się plansza, przeciwnicy, możliwość stawiania budowli. Dzięki temu nawet mimo ograniczonej liczby scenariuszy gra nie znudzi się zbyt szybko.

Przy całej nieskomplikowanej naturze tej niby-kampanii trochę smuci fakt, że nie zapowiadają się powiązania między scenariuszami, przenoszenie występujących w rozgrywce bohaterów, osiągnięć, świątyń itp. Nie rekompensuje tego nawet edytor dowolnych bitew, bo jest zbyt prosty – co prawda umożliwia konfigurację własnych sił początkowych, rodzaju przeciwnika, wałęsających się potworów, początkowego bogactwa i rodzaju planszy, ale jednak byłoby lepiej, gdyby taką staranność autorzy włożyli w dopracowanie kampanii. Jak będzie to wyglądać w wersji ostatecznej – zobaczymy.

A JEDNAK SIĘ BUDUJE

W warstwie taktycznej jedyny klasyczny element RTS to budowa osiedla. Nie będzie zaznaczania myszą całych hektarów wojowników, kierowania poszczególnych oddziałów tu i ówdzie po planszy, sterowania całą strategią działań wojennych...W MAJESTY gracz otrzymuje na początku tylko pałac z kilkoma chłopami, poborcą podatkowym i strażnikiem bramy. Resztę należy już stworzyć samemu.

Najważniejsze są wieże strażnicze – to one stanowią osnowę systemu obronnego. Dobrze jest budować je nie tylko na granicach królestwa, ale także wewnątrz, ponieważ wróg przenika do miasta kanałami lub stosując magiczną teleportację. Wieża sama z siebie ma jednego żołnierza, a nawet gdy ten zginie, to jego zastępca przywlecze się sam i podejmie swoje obowiązki. By jednak nasza strażnica spełniała swoje zadanie, należy wynaleźć dla niej (dla każdej z osobna) strzały. To daje możliwość rażenia wrogów. Teraz za niewielkie pieniądze można ją umocnić i umieścić w niej lepszego strażnika.

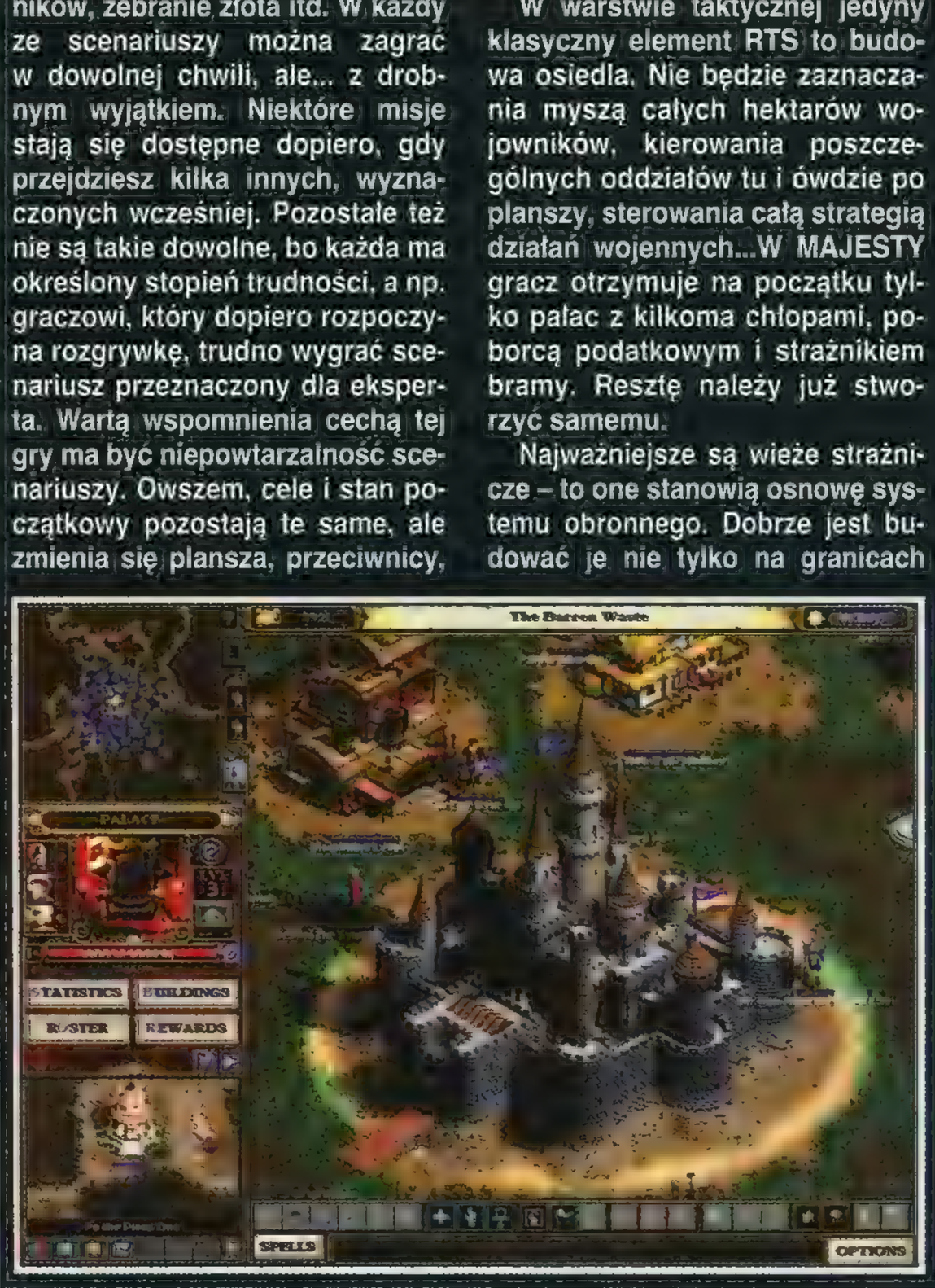
Wieże są jednak elementem obronnym, a zasięg patrolowania strażnika ograniczony. Funkcję ofensywną spełniają siedliska bohaterów. Zazwyczaj występują cztery podstawowe ich typy: rangers, złodziej, gnom i rycerz. Bywają też elfy, krasnoludy i czarodzieje. Każde z siedlisk ma swoje specyficzne cechy rozwojowe. W przypadku złodziei jest to możliwość wynalezienia zatrutych strzał, rangersów – przeniesienia siedliska za dopłatą, a u rycerzy – możliwość budowania lepszych bohaterów (po postawieniu świątyni Dauros). Gnomy... jak to gnomy – wielkiej krzywdy nie robią, niewiele kosztują, ale za to po wybudowaniu jednego siedliska zyskujemy dwa dodatkowe za darmo. Kupowanie bohaterów jest ważne nie tylko ze względu na możliwość atakowania przeciwnika. Bez nich nie jest możliwe osiąganie przez pałac nowych możliwości i opcji. By przechodzić etapy aż do trzeciego poziomu, każdorazowo musimy pozyskać dwunastu śmiałków. I wszystko jest fajnie, dopóki nie kończą się pieniądze.

FINANSOWE ŻNIWA

Ale do czego mamy poborcę? Niech ruszy swe cztery litery, przejdzie się po wiosce i zabierze chłopkom ostatnie koszule. Tak, na początku gro dochodów pochodzi z ucisku chłopów. Ich chaty „rosną" same z siebie, w miarę jak podnosi się bezpieczeństwo i kultura. Ale te drobne grosze to pryszcz, dlatego trzeba szybko zbudować ryneczek. Można teraz wynaleźć dzień targowy, przynoszący obfity łup, a także wiele cennych gadżetów, takich jak na przykład pierścienie, „odżywiacze" itp. Warto także wybudować punkt handlowy oraz gospodę. Ta ostatnia nie dość, że przynosi zyski, to jeszcze miło zajmuje czas naszym bohaterom. W ferworze zbierania pieniędzy, w powodzi karawan kupieckich nie wolno jednak zapominać o kolejnych budowlach – kuźni produkującej uzbrojenie, pomnikach i ogrodach podnoszących lojalność wojsk czy świątyniach skąd idą zastępy magów, mnichów, uzdrowicieli i innych podejrzanych typów.

JEDNAK BOHATER

Budowanie jest proste i automatyczne (chłopi sami wiedzą, co i kiedy robić), a cały wic polega na umiejętnym wyborze czasu upgrade'u i wynalazkach. W przypadku sił zbrojnych rzecz jest jeszcze prostsza i pod jeszcze mniejszą kontrolą gracza. Do



Na 5 minut przed premierą:

MAJESTY

THE FANTASY KINGDOM SIM

Majestat królewski to naprawdę masa obowiązków. A jeśli władca musi się zmierzyć z takim zalewem plugastwa, jak w krainie Ardania, to... Oto nowy, niezwyczajny RTS, który wymaga od gracza przewartościowania wszystkich dotychczasowych założeń taktycznych

władcy należy tylko wybudowanie siedliska i potrząśnięcie kiesą w celu pozyskania kolejnego bohatera (ale, niestety, budynki mają ograniczoną pojemność). Taki świeżo upieczony członek naszej bandy natychmiast pomyka w świat, kierując się swoim małym rozumkiem. Rangers pogna odkrywać teren, złodziej będzie szukał łupów, a rycerz zamknie się w swym zamku i z zapamiętaniem będzie czyścił tarczę. Tak jest ze wszystkimi bohaterami. Gdy na nasze miasto napada wróg, w jego stronę mkną bohaterowie. No, ale co gdy nie chcą, albo mają pilniejsze zajęcia? Jak sterować bandą, na którą wydało się tyle kasy? No pomyślcie – na co reagują prawdziwi ludzie? Na... kasę! Po prostu – gdy chcemy, by dany teren został zbadany, jakiś przedmiot zabrany lub zaatakowany konkretny obiekt lub przeciwnik, wystarczy wskazać wybrany cel, kliknąć dwukrotnie, podać wysokość nagrody, i już. Gdy zbyt małe grono gości interesuje się naszym zadaniem, wystarczy podnieść nagrodę. Proste i skuteczne.

ZA STERAMI CZY PRZED EKRANEM?

W trakcie walk bohaterowie zyskują doświadczenie (rozwój w 12 kategoriach) i rozwijają swe talenty. Gracz nie ma na to wpływu. Poborcy zbierają podatki. Gracz nie ma na to wpływu. Karawany krążą. Gracz nie ma na to wpływu. Ktoś musi przyjść i wymurować budynek. Gracz nie ma na to wpływu. Na mapie rozgrywają się krwawe batalie. Gracz ma na to ograniczony wpływ. Więc co robi ten głupek przed monitorem, który w dodatku za to wszystko zapłacił i to bynajmniej nie wirtualną kasą?! Ano... dowodzi! Matko! Przecież to jest najczystsza strategia – taka, o jakiej przed laty pisał Pejotl w odniesieniu do gier morskich. Żżymał się, gdy przed salwą trzeba było nawet ręcznie dokręcić śrubkę w każdym dziale pancernika. W MAJESTY gracz może nareszcie skupić się na strategii rozwoju miasta i ogólnego działania na planszy.

Przede wszystkim – gracz decyduje o kolejności powstawania budowli. Tu można wykazać się planowaniem rozwoju, w zależności od skali zagrożenia i jakości potworów krążących po planszy. Umiejscowienie siedlisk poszczególnych rodzajów bohaterów też nie jest bez znaczenia, a o tym również decyduje gracz. On też może, wyznaczając nagrody, sterować (co prawda w sposób ograniczony i ogólny) ruchami bohaterów i kolejnością niszczenia wrogich zamków i siedlisk. Wreszcie w trakcie rozwoju miasta gracz, poprzez budowę budynków upiększających, może wzmóc lojalność bohaterów, a poprzez wynalezienie eliksirów uzdrawiających – podnieść ich żywotność, zyskując tym samym świetnych fachowców, rozwijających bez przeszkód swe doświadczenie. Nie jest więc jednak tak, że gracz może tylko siedzieć przed ekranem i gryźć paznokcie – w lewym dolnym rogu ekranu umieszczono małe okienko podglądu wybranych sytuacji lub bohaterów.

Do MAJESTY trzeba się po prostu przyzwyczaić (a może odzwyczaić od klasycznych RTS–ów?) i wtedy odkrywamy, że wcale nie brakuje ręcznego sterowania każdym ludzikiem, a walka z przeciwnikiem poprzez stwarzanie warunków własnym siłom zbrojnym też daje radość i niebywale wciąga. Tym bardziej, że grafika i dźwięk są bez zarzutu. A gdy stracimy w tym mrocznym świecie orientację, pomoże nam doskonale i wyczerpująco opracowana instrukcja. Dzięki firmie CD PROJEKT już w połowie roku, to wszystko będzie można przeczytać w naszym ojczystym języku.

Berger

Microprose/Cyberlore Studios/Hasbro Interactive

Mimo że magia jest bardzo kosztowna, to bez niej nie można odnieść zwycięstwa. Zanoszone do poszczególnych bóstw modlitwy wzmacniają nasze siły i dodają nowych bohaterów. Ale nie wszystkie bóstwa tolerują się wzajemnie, zanim więc zdecydujesz się co wybudować, przeczytaj poniższą krótką charakterystykę każdej ze świątyń, by Twój wybór był rozważny i świadomy:

Świątynia Agreli
Nowa jednostka: .....HEALERS (uzdrowiciel)
Wymaga: .....drugiego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Fervusa, Krypta, Krolma.

Świątynia Daurosa
Nowa jednostka: .....MONKS (mnich)
Wymaga: .....drugiego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Fervusa, Krypta, Krolma.
Umożliwia: .....kupowanie paladynów w siedlisku rycerzy

Świątynia Fervusa
Nowa jednostka: .....CULTISTS (wyznawca)
Wymaga: .....drugiego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Agreli, Daurosa, Krolma.
Umożliwia: .....kupowanie Rycerzy Chaosu w siedlisku rycerzy

Świątynia Helii
Nowa jednostka: .....SOLARII (wojownik–maczugowiec)
Wymaga: .....trzeciego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Lunorda i Krolma.

Świątynia Krolma
Nowa jednostka: .....BARBARIANS
Wymaga: .....drugiego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....żadnej innej świątyni.

Świątynia Krypty
Nowa jednostka: .....PRIESTESSES (panienka od śmierci)
Wymaga: .....drugiego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Agreli, Daurosa, Krolma.

Świątynia Lunorda
Nowa jednostka: .....ADEPTS (święty wojownik)
Wymaga: .....trzeciego poziomu pałacu
Nie toleruje: .....świątyń Helii, Krolma.

Położone na zboczach Wezuwiusza Pompeje już od wielu tygodni odczuwały nerwowe drgawki wulkanu, ale wszyscy zdążyli przywyknąć do tej drobnej niedogodności. Nikt nie wierzył, że coś złego mogłoby się zdarzyć. Przecież już tyle razy wszystko kończyło się tylko drobnym, krótkotrwałym trzęsieniem ziemi, wszyscy byli więc przekonani, że i tym razem nie ma się czym przejmować.

WEZUWIUSZ MA GŁOS

Około godziny pierwszej po południu góra zaczęła drżeć coraz silniej, aż nagle, niespodziewanie cały jej wierzchołek z potworną siłą eksplodował i rozpoczęła się erupcja. W kilka chwil w mieście zrobiło się ciemno od rozpylonych w powietrzu ton popiołu. Oprócz pyłu do atmosfery dostały się trujące gazy. Ci, którzy nie zdążyli uciec, zatruli się lub udusili. W kilkadziesiąt minut od rozpoczęcia erupcji Pompeje były pokryte czterometrową warstwą popiołu i żużlu. Spośród kilkunastu tysięcy mieszkańców (przypuszcza się, że było ich coś pomiędzy 10 a 15 tysięcy), spora część zginęła na miejscu, nie mając szans na ucieczkę. W kilka godzin kwitnące miasto zamieniło się w zrujnowane cmentarzysko. Jeszcze gorszy los spotkał drugie miasto położone w pobliżu – Herculanum. Zostało ono zalane sześciometrową warstwą wrzącego błota...

SPAGHETTI ROMANI

Los Pompejów od lat skłaniał do refleksji turystów odwiedzających Włochy, głównie za sprawą wystawionych w muzeum skamieniałych zwłok mieszkańców, które zostały wydobyte przez archeologów w XX wieku. Skurczone, skamieniałe sylwetki budzą dziś słuszną grozę. Zdarzenia, które rozegrały się u stóp Wezuwiusza przed prawie dwoma tysiącami lat, były inspiracją dla wielu reżyserów, pisarzy oraz – jakżeby inaczej – autorów gier komputerowych. Ci ostatni co prawda nie starali się zbytnio, na myśl przychodzi mi tylko jeden produkt nawiązujący do wybuchu Wezuwiusza – ROME AD 92, przygodówka z elementami strategii, ale ukazała się ona ładnych parę lat temu. Była to gra bardzo udana, nietypowa, a przede wszystkim w doskonały sposób ukazywała moment eksplozji i panikę mu towarzyszącą. Od tego czasu nie było chyba innej gry przedstawiającej to zdarzenie, ale...

FRANCUSKA KUCHNIA

...oto wkrótce mamy otrzymać POMPEI, jedno z najnowszych dzieł francuskiej firmy CRYO. Zapewne wszyscy starsi miłośnicy gier przygodowych pamiętają DUNE – pierwszy wielki sukces tych twórców, a dla wielu innych niedoścignionty wzór do naśladowania. Od tego czasu minęło dziesięć lat. Mała firemka przekształciła się w wielką instytucję, ewolucję przeszły również gry firmowane jej znakiem. Natomiast bez zmian pozostała niepodważalna i bardzo wysoka jakość jej produktów.

Gra POMPEI korzysta z tego samego engine'u co poprzednie tytuły CRYO, np. FAUST czy ATLANTIS 2. Poruszasz się po predefiniowanych ścieżkach, mając jednak pełną swobodę obracania się i rozglądania wokół. Wszystkie tła są prerenderowane. Gra nie wymaga akceleracji sprzętowej, we wczesnej wersji, którą miałem przyjemność testować, prezentuje się jednak bardzo ładnie. Brak obsługi 3DFX–a jest lekkim anachronizmem, chwilami brakuje dobrego light sourcingu oraz innych dobrodziejstw akceleratora, z drugiej jednak strony – dzięki innej technice budowania otoczenia nie jest ono tak sterylne i kanciaste. Zastanawiające jest to, iż gra chodzi w rozdzielczości 640x480, znowu może się to wydać nieco przestarzałym rozwiązaniem w porównaniu z rozdzielczością innych gier. Tej grze nie zaszkodziłaby możliwość podkręcenia grafiki. POMPEI nie ma chorych wymagań sprzętowych, powiedziałbym nawet, że są one bardzo skromne – w końcu w dzisiejszych czasach P166 to już prawie muzealny zabytek.

TROCHĘ SMYCZKÓW

Większość gier spod znaku CRYO ma znakomitą muzykę. POMPEI nie jest tu wyjątkiem. Już przy pierwszych napisach wita gracza wspaniała symfoniczna muzyka i w różnej postaci towarzyszy mu aż do końca: umila podróże po ulicach antycznego miasta, wprowadza w odpowiedni nastrój, czasami uspokaja, czasami stresuje. Krótko mówiąc – tak jak w dobrym filmie jest dopasowana do tego, co dzieje się na ekranie. Również dialogi są wykonane na dobrym poziomie, choć tu można by jeszcze poprawić to i owo.

Skoro już jesteśmy przy aspektach technicznych, to jeszcze kilka słów na temat interfejsu. Jest on, rzecz jasna, w całości obsługiwany za pomocą myszy. Klasyczne inventory umożliwia Ci gromadzenie znajdowanych przedmiotów i ich późniejsze wykorzystywanie. Obsługa jest łatwa i przyjemna, można skupić się więc tylko i wyłącznie na tym, co się dzieje na ulicach Pompejów.

SZKOCKI HADRIAN...

Tyle jeśli chodzi o sprawy związane z oprawą i interfejsem,

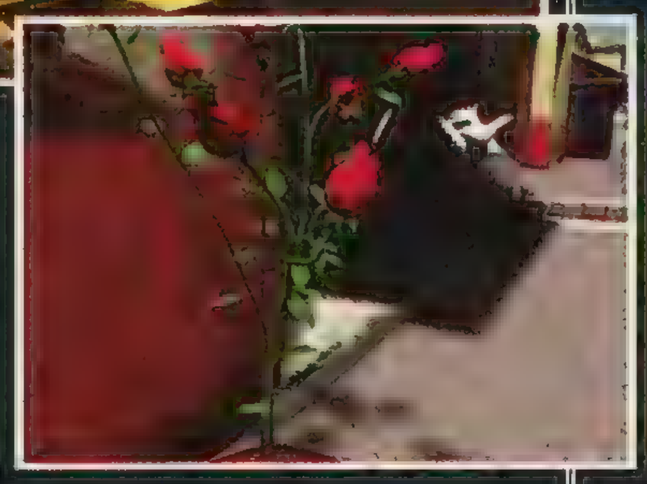
Na 5 minut przed premierą: POMPEI

Tego letniego poranka roku 79 mieszkańcy Pompejów jak co dzień zajmowali się swoimi sprawami. Nikt z nich nie przypuszczał, że już za kilka godzin świat zawali się im na głowę (dosłownie!), a miasto, które z takim trudem wybudowali, przestanie istnieć

pora najwyższa przejść do fabuły. A jest ona skomplikowana i nietypowa. Zaczyna się bowiem w roku... 1904, w Szkocji. Adrian Blake jest znanym geologiem, sportowcem i odkrywcą. Jest też mężem powabnej Sophii. Po powrocie z jednej ze swych wypraw dowiaduje się, że jego ukochana zniknęła w tajemniczych okolicznościach. Intensywne śledztwo doprowadza go do starożytnego manuskryptu poświęconego bogini Ishtar, z którego wynika, że nasz bohater będzie musiał wypowiedzieć potężne zaklęcie, a wtedy przeniesie się w czasie i przestrzeni, by w trzech różnych epokach i w trzech różnych miejscach ratować swą ukochaną małżonkę (a raczej kolejne jej wcielenia). Pierwszą lokacją (w pierwszej grze z cyklu) są Pompeje.

...I POMPEJAŃSKIE DZIEWICE

Adrian przybywa do tego miasta (jako Hadrian) na cztery dni przed wybuchem wulkanu i właśnie tyle ma czasu na znalezienie rzymskiej wersji (wcielenia) Sophii (żeby nie było za łatwo, ta go nie poznaje) oraz przekonanie jej, że powinna wraz z nim opuścić to miejsce. Cztery dni, 96 godzin, 2 304 minuty. To bardzo mało, szczególnie jeśli jest się w zupełnie obcym środowisku, a kobiet o imieniu Sophia jest w mieście wiele. Okazuje się ponadto, że niektórym osobom zależy, by Hadrianowi nie udało się wywieźć żony z Pompejów, gdyż mają co do niej inne plany. Nasz bohater będzie więc musiał się mocno starać, by uratować ukochaną oraz by nie zakończyć życia pod kilkumetrową warstwą popiołu.



ZIARNKO GORCZYCY...

Z obowiązku wymienię jeszcze kilka minusów, które udało mi się wpatrzyć w wersji testowej. Przede wszystkim – pustka na ulicach miasta. Czasami tylko natrafiasz na wieśniaka lub jakąś handlarkę. Nie tak powinno wyglądać kwitnące, piętnastotysięczne miasto rzymskie, w dodatku położone w ciepłej strefie klimatycznej. Na ulicach powinny być tłumy kupujących, sprzedających, rozmawiających czy spacerujących obywateli. A tu na wołania gracza często odpowiada tylko echo. Ale cóż, jak większość rzeczy, tak i gry mają swoje ograniczenia. Na dwóch krążkach CD i przy takich, a nie innych założeniach sprzętowych zapewne po prostu nie dało się wrzucić więcej postaci niezależnych. Można się pocieszyć, że te, które są, mają dopracowany rys psychologiczny. Drugą usterką jest animacja postaci podczas rozmowy. Niezależnie od tego, z kim rozmawiasz, stoi on przed Tobą na baczność i wykonuje tylko nieznaczne ruchy... ustami. Wszystko fajnie, ale po pewnym czasie zaczyna się człowiek zastanawiać, czy w tym mieście przypadkiem nie ma fabryki kijów od szczotki...

...NO I DESER

POMPEI to jedna z najfajniejszych przygodówek, jakie ostatnio udało mi się testować. Ładne wykonanie i solidna fabuła powinny sprawić, że ta gra stanie się miłą rozrywką. Jako że wydawca dołączy do niej encyklopedię czasów rzymskich, powinna mieć też niebagatelną wartość edukacyjną. A do tego wszystko bez przemocy, nada się więc również dla młodszych. Zaprawdę, ta gra powinna mieć wszystko, czego oczekuje się po przygodówce!

Frogger
Cryo

KOMBAT KORNER

Witam wszystkich kombatantów! W tym miesiącu na łamach Kombat Kornera chcę Wam przedstawić drugą część gry STRIDER HIRYU. Nie będę zapewne oryginalny, mówiąc, że jest to jeden z najlepszych tytułów, w jakie ostatnio grałem. Polecam gorąco! Muszę jeszcze dodać, że w momencie gdy czytacie te słowa, gra zapewne jest już dostępna na naszym rynku. A za miesiąc najprawdopodobniej znajdziecie na tych łamach obszerne review DEAD OR ALIVE 2 (to jest boskie!). I to tyle spraw formalnych.

Cała ta historia zaczęła się w roku 1989, kiedy to po raz pierwszy mieliśmy możność zapoznać się z przygodami Stridera. Zaprezentowano je w grze, którą bezpretensjonalnie nazwano od imienia jej głównej postaci, czyli po prostu STRIDER. Nietypowa platformówka z elementami akcji, w której główny bohater dziesiątkował swych wrogów za pomocą miecza, szybko znalazła miejsce w sercach graczy. Cechowała ją bardzo dobra oprawa graficzna, płynna animacja i – oczywiście – wysoka miodność. Niestety, na początku gra ukazała się jedynie na automatach, a przeniesienie jej na domowe platformy zajęło nieco czasu. Za to jak już się na nich pojawiła, to od razu na wszystkie: poczynając od Amigi, poprzez Atari ST, PC, a na Commodore 64 skończywszy.

mieszał i... w efekcie otrzymaliśmy grę na poczciwego NES–a. STRIDER w tej wersji dawał możliwość wyboru poziomu – okazywało się to bardzo przydatne, gdy gracz chciał zdobyć wszystkie przedmioty. Mimo iż tak naprawdę nie była to konwersja, a raczej osobny tytuł, to nadal pozostaje jedną z lepszych części serii. W roku 1990 SEGA postanowiła przenieść tę grę na swoją platformę, a dokładnie mówiąc – na MEGA DRIVE (znany także pod nazwą GENESIS). Trzeba przyznać, że konwersja była niemalże idealna. Od tego czasu zresztą datuje się era idealnego przenoszenia przez SEGĘ hitów z automatów na domowe konsole. Niestety, po tym, jak STRIDER ukazał się na MEGA DRIVE, słuch o nim zaginął. Wyszła jeszcze nowa wersja automatowa, wydana na boardzie PC–Engine Super CD (znanym poza Japonią jako TurboGrafx–16/Turbo). Niestety, automat okazał się bardzo kosztowny, trzeba jednak przyznać, że ta odmiana także była niezwykle bliska oryginałowi. Kilka miesięcy później firma U.S. GOLD wydała „pseudosequel", zatytułowany STRIDER RETURNS: JOURNY INTO DARKNESS. Pojawił się on na MEGA DRIVE, GAME GEAR (przenośna konsola SEGI) oraz na Amigę. Ze smutkiem trzeba stwierdzić, że była to najgorsza część serii. I od tamtego czasu o STRIDER–ze słuch zaginął.

Czasy nie tak odległe. Rok 1998, po udanej serii crossoverów (X–MEN VS. STREET FIGHTER, MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER) CAPCOM przygotowuje się do wydania ostatecznej kompilacji, zatytułowanej MARVEL VS. CAPCOM. Tym razem prócz postaci ze STREET FIGHTER–a (Ryu oraz – obowiązkowo – Chun Li), DARKSTALKERS (Morrigan) i świata MARVEL–a (kilku X–MEN–ów oraz kilka innych komiksowych postaci) pojawili się starzy i zapomniani bohaterowie, jak Capitan Comando i Strider Hiryu. W bardzo krótkim czasie nasz bohater stał się jedną z najbardziej popularnych (czytaj: najczęściej wybieranych) postaci.

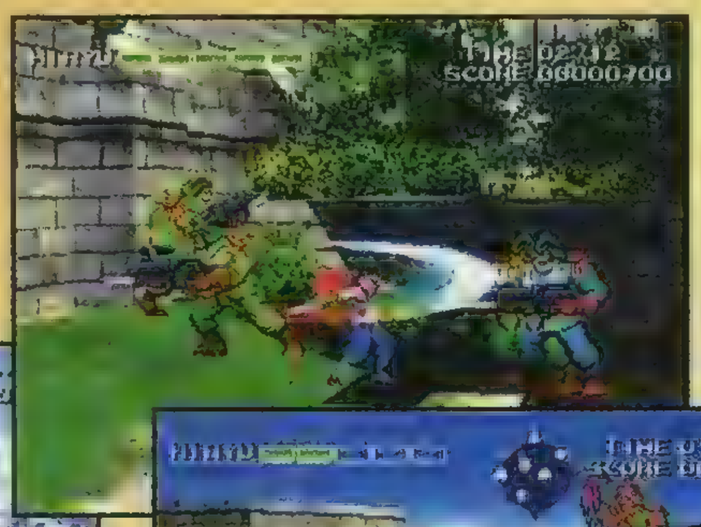
Wkrótce gracze ponownie odkryli Hryu i zaczęli się domagać nowej części gry z jego udziałem. Na szczęście CAPCOM zareagował na to bardzo szybko i już w 1999 roku na targach E3 STRIDER 2 śmigał na płycie o nazwie System 12 (całkowicie kompatybilnej z PLAYSTATION). Co prawda można było zagrać tylko w cześć jednego z etapów (później okazało się to początkiem drugiej misji), ale i tak gra zrobiła pozytywne wrażenie na tych, którzy ją widzieli. Koniec końców pełna wersja automatowa ukazała się 24 grudnia 1999 roku. Niedługo po tym ogłoszono, że STRIDER 2 zostanie skonwertowany na PLAYSTATION, a jako bonus ma zawierać pierwotną wersję tej gry. Ponieważ wszystko chodziło na Systemie 12 (który w istocie swej jest po prostu...

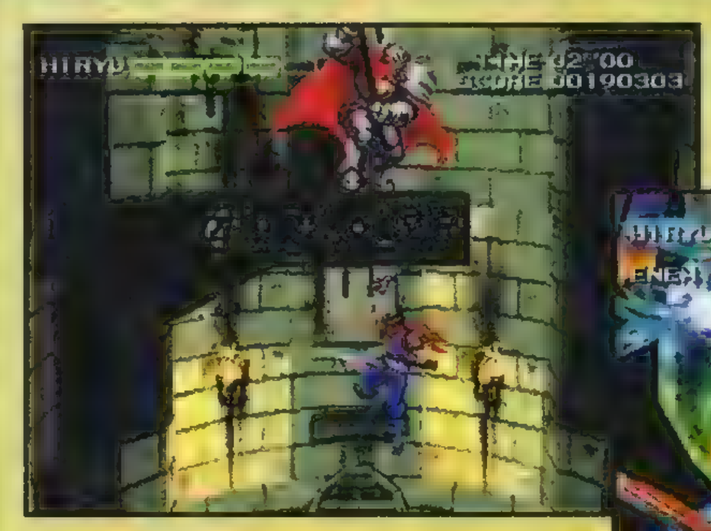
Pomiędzy kolejnymi misjami nie uświadczymy żadnych animowanych wstawek, są za to mistrzowskie ilustracje stworzone przez grafików z CAPCOM–u. Tylko spójrzcie!

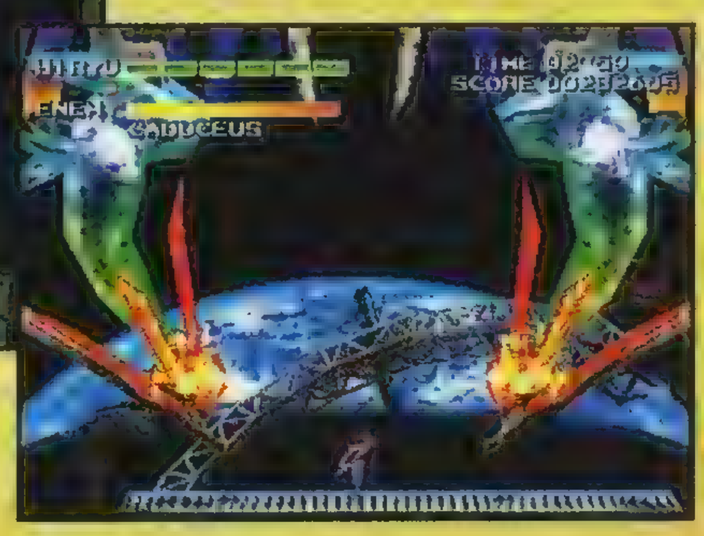
W pudełku z grą STRIDER 2 znajdziecie także jego pierwszą część

Pod koniec 1989 roku CAPCOM wziął postać i tytuł, dodał do tego bardziej zręcznościowy klimat, wy-

STRIDER 2







Kolejny boss – o tyle ciekawy, że w kółko szarżuje ze swą lancą. Jedynym wyjściem jest wtedy schylić się lub wskoczyć na ścianę

PSX–em), konwersja przebiegła szybko i sprawnie. Efektem tego było ukazanie się gry w sklepach (japońskich, oczywiście) pod koniec lutego tego roku.

Czym jest STRIDER 2? Co jest w nim takiego niesamowitego? Po pierwsze – jest to gra z gatunku chodzonych bijatyk. Gatunku, który najwyraźniej został zapomniany przez twórców gier. Po drugie – gra ma w sobie to coś, co sprawia, że nigdy się nie nudzi. Można to nazwać miodnością, ale to nie do końca jest to. Po prostu są takie gry, które nas bawią, mimo iż mają już na karku kilka miesięcy lub nawet lat. I nigdy się nie nudzą. STRIDER 2 jest właśnie jednym z takich tytułów. Jak już napisałem, STRIDER HIRYU jest przedstawicielem zapomnianego gatunku chodzonych mordobić. Właściwie wszystko, o co chodzi w grze, to iść do przodu i klepać maski nawijającym się od czasu do czasu kolesiom. Po drodze zbierasz rozmaite przedmioty podnoszące zasób Twoich punktów lub pomocnicze, takie jak: boost, który zwiększa siłę zadawanych ciosów oraz pozwala na zadawanie specjalnych ataków; life+1, który odnawia jeden pasek energii czy Str Up, który po prostu zwiększa siłę. Podobnie jak w innych produkcjach tego typu, w SH2 pod koniec każdego etapu czeka boss. W całej grze jest takich kilku i każdy z nich robi duże wrażenie zarówno swym wyglądem, jak i stosowanymi taktykami. Każdy jest inny, a im dalej tym lepiej. Na początku masz mechanicznego smoka, który wije się, próbując zrzucić Cię ze swojego grzbietu. Później jest jeździec na koniu, który szarżuje i chce Cię ugodzić swoją lancą. Jest jeszcze czterogłowy smok i wreszcie główny zły. Ten ostatni ma dwa wcielenia. Jednak zanim spotkasz się z którymś z bossów głównych, musisz najpierw przedrzeć się przez hordy sługusów oraz średnich bossów. I to jest sama esencja tej gry.

W STRIDER HIRYU dodano jeszcze kilka małych sekretów. Otóż po jednokrotnym przejściu gry dostajesz możliwość zagrania drugą postacią – Striderem Hienem, jednym z wrogów Hiryu. Wbrew pozorom różni się on od naszego głównego bohatera – ma inną broń, a granie nim wymaga nieco innej taktyki. No i poza tym jest oczywiście silniejszy. A przede wszystkim – zaliczenie nim wszystkich misji pozwala na ustawienie niekończących się boostów. Jest jeszcze jeden sekret, otóż trzeba skończyć całą pierwszą część i zapisać stan gry na tej samej karcie pamięci – otworzy to dodatkową planszę, z wodospadem. I można by powiedzieć, że to wszystko. Choć tak naprawdę, nie jestem do końca tego pewien.

Po względem oprawy graficznej STRIDER 2 prezentuje się znakomicie. Całe tło i otoczenie jest trójwymiarowe i bardzo szczegółowe, a dobranie tekstur budzi podziw. Natomiast zarówno nasza główna postać, jak i większość jej przeciwników to płaskie sprite'y. Nie można jednak traktować tego jako wady. Wręcz przeciwnie – przecież zostało to narysowane przez chłopaków z CAPCOM–u, mistrzów drugiego wymiaru (stawiam ich na równi z SNK). Wszystkie postacie zostały szczegółowo zanimowane, a połączenie ich z trójwymiarowym otoczeniem udało się wręcz znakomicie. Natomiast zamiast animacji pomiędzy kolejnymi etapami ujrzymy prześliczne ilustracje. Po prostu trzeba to zobaczyć! Dźwięk był zawsze mocną stroną gier CAPCOM–u, nie inaczej jest i tu. Utwory są szybkie oraz mają tę małą iskierkę, która sprawia, że słucha się ich z czystą przyjemnością. Odgłosy z gry to typowa produkcja tej firmy, nic nie mogę zarzucić. Po prostu fachowa japońska robota!

W moim odczuciu STRIDER 2 to produkt bardzo dobry. Okazało się, że jeszcze można robić gry, do których wielokrotnie będzie się powracać. Nawet mimo tego, że ukończyli ją już kilkanaście razy (vide METAL SLUG 1 i 2). Jeżeli lubicie mordobicia, a zwłaszcza chodzone mordobicia, to nawet się nie zastanawiajcie. Ta gra się nie może się znudzić, po prostu nie wierzę w to. Mimo wielokrotnego jej ukończenia wciąż do niej powracam i kończę z tą samą przyjemnością co za pierwszym razem. Czegoś takiego jak STRIDER 2 już dawno nie było i prawdopodobnie przez długi czas nie będzie...

Konsolite

PS. Hej pecetowcy! Może nie jest to zbyt ważne, ale STRIDER 2 chodzi niesamowicie płynnie pod Bleemem, jedynie muzyka się trochę tnie, ale reszta chodzi rewelacyjnie. Można śmiało atakować.

Capcom
www.capcom.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – MAJ/CZERWIEC
PLATFORMA: PLAYSTATION

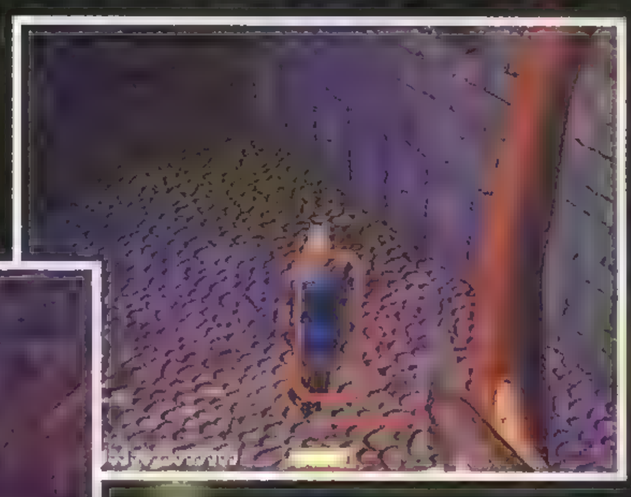
OCENA: 8/10

Ignorantem jest ten, który poznaje jedynie wiedzę zdobytą przez innych. Prawdziwa mądrość jest bowiem zazdrośnie skrywana przed tłumem. Jak zatem nauczyć się być niewidzialnym? Trzeba zebrać trochę szlifów w krawieckim rzemiośle...

Złodziej wrócił, potępieni niech będą ci, którzy przyzwyczaili się spać spokojnie. Znów poczujesz, jak ogarnia Cię panika na najcichszy nawet dźwięk, a odgłosy kroków spowodują, że zaczniesz się kulić. Wreszcie zrozumiesz, że pozostanie niezauważonym jest warunkiem przeżycia. Ja wiem, że to wszystko już opanowałeś, że ukończyłeś pierwszego THIEF–a, a nawet tę jego wersję, którą opatrzono mianem „Gold". Ekipa LOOKING GLASS też to wie, a więc niech nie wyda Ci się dziwne, że THIEF 2 jest tak trudny i wymagający. Zacznijmy jednak od początku.

ARCHITEKTURA

Zatęchłe korytarze i katakumby, występujące tłumnie w pierwszej części dramatu, bezpowrotnie odeszły w niepamięć. Na ich miejsce otrzymaliśmy jedne z największych map w historii komputerowej rozrywki. Jako że akcja THIEF–a 2 w znacznej mierze – co zresztą przez producentów było wielokrotnie zapowiadane – rozgrywa się na ulicach miasta, od samego początku wiadome było, że poziomy będą musiały być duże. W najśmielszych snach nie przypuszczałem jednak, że ogólny teren działań będzie aż tak ogromny! Jako że wszystko to jest tak wielkie, tak ogromne, można by spodziewać się, że pewne elementy dekoracyjne, takie jak poszczególne tekstury, architektura czy układ pomieszczeń, zaczną się szybko powtarzać. Otóż nie! Wprawdzie całość jest bardzo monumentalna (aż czuje się ten bijący z mroków majestat tysiącletnich murów), ale nie można odmówić autorom kolejnych leveli wyostrzonego poczucia subtelności i umiejętności zachowania umiaru. Na każdym etapie nasz teren działań ograniczony został w ten sposób, że podczas wykonywania misji praktycznie się tego nie dostrzega, zaś to, co z oddali może wyglądać jedynie na płaską, bitmapową dekorację, przy bliższym spotkaniu okazuje się być szczytem myśli architektonicznej.



Atmosfera pierwszej części tej gry określana była niejednokrotnie jako połączenie elementów charakterystycznych dla średniowiecza z zalążkami epoki elektryczności. W przypadku THIEF 2:THE METAL AGE najbardziej adekwatnym terminem, charakteryzującym audiowizualny aspekt całości, zdaje się być „steam–punk" – tak przynajmniej życzą sobie autorzy. Jeżeli określenie to jest Ci obce, to przypomnij sobie FINAL FANTASY 7 i wygląd tamtejszych miast. Wprawdzie tutaj wszystko jest jakieś takie bardziej ponure, ciężkie i mroczne, ale jednak pod tym względem oba tytuły mają ze sobą wiele wspólnego. Swoją drogą, to naprawdę robi wrażenie: majestatyczne fortece, oświetlane magicznym światłem, albo kontrast, jaki stanowi prymitywny generator elektryczności i pilnujący go, pobrzękujący orężem rycerz. Co ciekawe (choć może wyglądać to dziwne tu, na papierze), w praktyce ta konkretna wizja rzeczywistości jest bardzo łatwa do przełknięcia. Podczas grania przyjmuje się ją wręcz bezkrytycznie. Doprawdy, bardzo ujęło mnie to, że wygląd budynków i sprzętów zależny jest od tego, kto jest właścicielem danej posesji. Dobrym przykładem jest tu komenda główna straży miejskich, do której Garret musi zakraść się podczas jednej z misji. Sale, w których przyjmowani są petenci, urządzone zostały elegancko, lecz jednocześnie są bardzo zimne. Z kolei gabinety poszczególnych inspektorów to prawdziwy festiwal przepychu i dekoracji. Jakże kontrastuje to z wyglądem lochów, gdzie w ciasnych klatkach duszą się więźniowie! Tyle o policji. Znany z pierwszej części gry zakon The Hammerites lubuje się w nowinkach technicznych i magii, toteż przewodnim elementem budowlanym i dekoracyjnym ich kwater jest stal. Prawdziwy złodziej potrafi jednak pracować w każdych warunkach.

KONSTRUKCJA

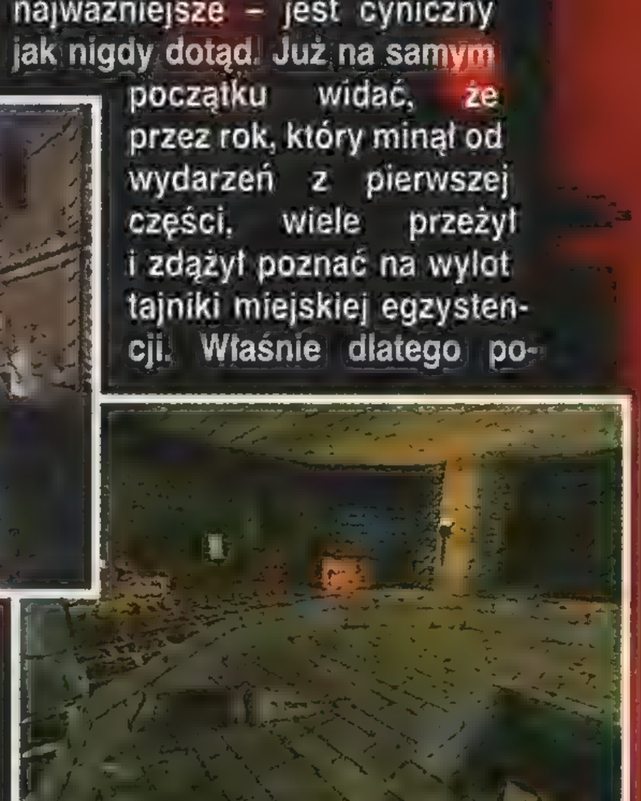
Przykłady można mnożyć i mnożyć, zwłaszcza że podczas gry przyjdzie nam odwiedzić bardzo, ale to bardzo wiele zróżnicowanych miejsc. Do ciekawszych należą z pewnością: opuszczona latarnia morska, doki, dzielnice miejskiej biedoty, klasztor The Hammerites czy choćby kompleks ogromnych jaskiń, z obowiązkowymi rzekami lawy w tle. Misje ułożone zostały w pewnym logicznym ciągu, często też zdarza się, że – w zależności od aktualnych wydarzeń – otrzymujemy nowe polecenia podczas wykonywania pierwotnych zadań. W epizodzie zatytułowanym „Ambush", kiedy to za Garretem gania po mieście pół garnizonu straży miejskiej, należy – początkowo – przebić się do mieszkania złodzieja. W trakcie wykonywania misji okazuje się

THIEF: 2
THE METAL AGE

jednak, że meta naszego „krawca" jest już szczelnie obstawiona przez straże. Mimo to należy jednak dostać się do kwatery Garreta, aby zabrać z niej niezbędny ekwipunek oraz klucz do jednej z bram miasta. Teoretycznie, gdy nam się uda, wywiedziemy strażników w pole... Wiedz jednak,

że jest to jedno z trudniejszych zadań, jakie zaoferowali specjaliści z LOOKING GLASS. Jednym z głównych zarzutów stawianych pierwszej części THIEF–a było to, jakoby gra była zbyt hermetyczna i osoby bez większego doświadczenia nie miały tam czego szukać. Sprawę tę załatwiono raczej połowicznie. Wprawdzie T2:TMA pozbawiony jest trybu treningowego, nowicjusze nie powinni się jednak czuć zagubieni. W przypadku trybu „Normal", w początkowych misjach, na ekranie wyświetlane są wskazówki, co w danej chwili najlepiej (i jak) zrobić. Amatorzy powinni poczuć się usatysfakcjonowani, zaś weterani i tak nie będą zabierać się zapewne za grę na najniższym poziomie trudności. I tak wilk nażarł się do syta, a i owca wciąż kręci się po polu.

Jeszcze słowo o strukturze misji składających się na rozgrywkę. Te zostały odgórnie zaprogramowane i nie mamy większego wpływu na to, do czyjego domu wkradniemy się tym razem, lub to, w jakim kierunku ewoluować będzie postać Garreta. Chociaż przeciwników liniowej akcji jest wielu, to w przypadku gier takich jak THIEF 2 przytomnie skonstruowany scenariusz doskonale obroni się sam. Można wprawdzie spekulować, co by było, gdyby dana nam była możliwość decydowania o kierunku rozwoju akcji, ale – nie oszukujmy – przecież istotą zabawy jest wykonywanie misji jako takich. Akcja w równym stopniu liniowa pojawiła się także i w HALF–LIFE, a przecież nie przeszkodziło to temu, żeby produkt VALVE nagrodzony został m.in. za scenariusz!



GARRET

Tak jak całkowicie wyalienowany pozostawał Gordon Freeman w HALF–LIFE, tak równie wyraźnie została nakreślona osobowość i sposób bycia bohatera THIEF–a, czyli Garreta. Już przy okazji recenzji pierwszej części tej gry zwracano uwagę na wyraziście opracowaną postać główną. Wszyscy, którym spodobało się takie rozwiązanie, ucieszą się zapewne na wieść, że nasz złodziej powrócił w wielkim stylu. Wciąż komentuje wydarzenia rozgrywane przed jego oczami, a co najważniejsze – jest cyniczny jak nigdy dotąd. Już na samym początku widać, że przez rok, który minął od wydarzeń z pierwszej części, wiele przeżył i zdążył poznać na wylot tajniki miejskiej egzystencji. Właśnie dlatego poprzeczka trudności została przez autorów podniesiona. Skoro Garret jest mistrzem w złodziejskim fachu, to irracjonalnym byłoby, gdyby zachowywał się jak amator. I tak, w przeważającej liczbie misji (mowa tu, oczywiście, o trybach bardziej zaawansowanych od zwykłego „Normal"), powiedziane jest, że zabijanie ofiar to rzecz niegodna złodzieja, toteż zabrania się rozprucia jakiegokolwiek brzucha. Głowy można jednak rozbijać do woli, gdyż ogłuszeni strażnicy nie są liczeni jako trupy.

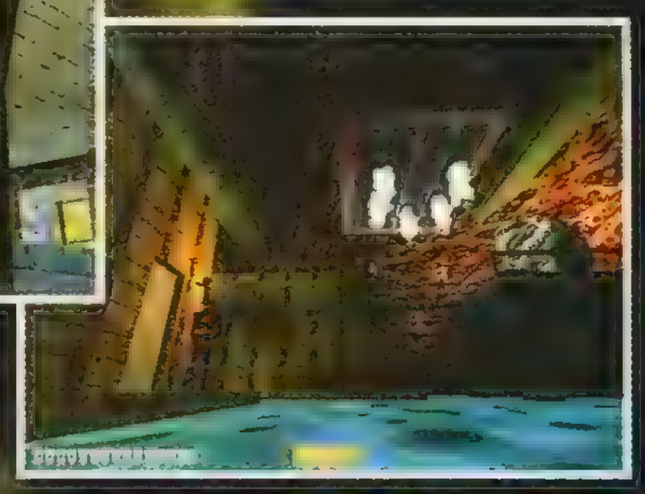
Jeżeli ukończyłeś pierwszego THIEF–a, to wiesz za-

pewne, że złośliwy bożek o imieniu Trickster został wysłany do wszystkich diabłów.

Wprawdzie udało się tego dokonać, lecz Garret przypłacił to zwycięstwo utratą oka. Jak się okazuje, nawet kalectwo może się przydać. Nasz złodziej sprawił sobie protezę i wierz mi lub nie, ale gdyby takie rzeczy były dostępne na naszym rynku, pierwszy bym się oślepił. Mechaniczne oko Garreta ma bowiem taką właściwość, że gdy się nim patrzy, można przybliżać i oddalać obserwowany widok. Wyobraź sobie, na przykład, że widzisz w oddali strażnika, lecz na obszarze, jaki Was dzieli, nie ma żadnej potencjalnej kryjówki. Rozwiązanie tego problemu jest stosunkowo proste. Wystarczy przybliżyć odpowiednio obraz, aby zorientować się, w którą stronę w danej chwili patrzy oponent. Jeżeli nie w Twoją, to spoko, wystarczy tylko podkraść się do niego. Nie jest to jedyna zaleta sztucznego oka złodzieja. Już w drugiej misji T2:TMA natkniesz się na wynalazek zatytułowany „Scouting Orb". Urządzenie to jest metalową kulą wielkości pięści, wypełnioną skomplikowaną aparaturą, lusterkami i magią.

Oczywiście Scoutnig Orb ma też i praktyczne zastosowanie – jest bowiem połączony (w jaki dokładnie sposób, nie wiadomo) ze sztucznym okiem Garreta, a odpowiednio wykorzystany, może być bardzo przydatny. Jeżeli go wyrzucić bowiem w jakieś niedostępne dla Garreta miejsce (za róg, przez próg do pomieszczenia, do którego z jakiś tam przyczyn zajrzeć nie możesz), wynalazek ten przekaże obraz danego miejsca. Za pomocą myszy obracasz Orbem na wszystkie strony i masz pełny obraz sytuacji. Jako że jest to rzecz wielokrotnego użytku, warto – w miarę możliwości, oczywiście – zabierać ją zawsze ze sobą. Warto zwrócić tu uwagę na przekazywany przez nią obraz, gdyż kąt widzenia ustawiony został (najwyraźniej) na ponad 100 stopni, dzięki czemu odnosisz wrażenie, jakbyś spoglądał na świat z wnętrza kuli (efekt końcowy przypomina nieco widok z oczu Obcego w ALIEN VS. PREDATOR). Dodajmy jeszcze do tego fakt, że soczewka Orba ma na sobie jakieś skazy, krople wody czy cząstki kurzu, przez co obraz czasem może być delikatnie zniekształcony. Sztuczne oko jest jednak jedyną pamiątką po starciu z Tricksterem, gdyż brutalny wręcz cynizm Garreta nie ma w praktyce większego wpływu na grę.

Poza tym wyposażenie „krawca" nie zmieniło się specjalnie od czasów, gdy triumfy święcił THE DARK PROJECT. Wciąż najczęściej używanym przedmiotem jest łuk, który z narzędzia zbrodni stał się jednym ze sposobów na uniknięcie rozlewu krwi. Jak zostało już powiedziane, stosunek Garreta do zabijania niewinnych (istnieje teoria, że tak naprawdę to nikt nie jest niewinny, ale umówmy się, że to nie jest teraz istotne) osób jest raczej pogardliwy, toteż przygotuj się na częste używanie bardziej defensywnych rodzajów strzał – co ciekawe, ten paradoks ma swój sens. Z mojego doświadczenia wynika, że przed każdą misją najlepiej zainwestować większość przeznaczonego na uzbrojenie kapitału na strzały wodne, a w następnej kolejności na te z mchem i ogłuszające. Strzelanie z łuku do strażników jest bezsensowne o tyle, że po pierwsze – należy odpowiednio wymierzyć strzał (najlepiej, aby strzała trafiła w szyję, gdyż wówczas jeden strzał oznacza jednego trupa), po drugie zaś – ofiara ma nieprzyjemny zwyczaj krzyczenia przed śmiercią, no i krwawienia po niej, co może mieć negatywne skutki dla powodzenia naszej misji. Co zaś tyczy się reszty uzbrojenia, to polecam przekładanie pałki ponad miecz, gdyż jest to narzędzie mniej zabójcze, ale i skuteczniejsze w działaniu. Pojedynki ze strażnikami kończyły się z reguły śmiercią już w pierwszym THIEF–ie, a w drugim nic się nie zmieniło pod tym względem. Dlatego też lepiej jest zajść ofiarę od tyłu, ogłuszyć ją, a ciało zataszczyć w jakieś dyskretne miejsce. Zapominanie o przejrzeniu kieszeni rzeczonej osoby uznawane jest w kręgach złodziejskich za przejaw amatorszczyzny, więc strzeż się.



UGRUPOWANIA

Jak mogłeś przeczytać miesiąc temu w tekście Momouliana, akcja T2:TMA rozgrywa się rok po wydarzeniach opowiedzianych w T2:TDP. Warto wiedzieć, że stosunki panujące w mieście trochę się zmieniły od tamtych czasów. Najsilniejszym ugrupowaniem pozostają wciąż The Hammerites, z których szeregów wykształciła się grupa zwana The Mechanists. Oba ugrupowania oddają wprawdzie cześć tym samym bóstwom i ideom, jednakże nieco różnią się, jeśli chodzi o obrządki i zwyczaje. Zarówno jednak „Młoty", jak i „Mechanicy" są świetnie wyszkolonymi wojownikami, z którymi – w bezpośrednim starciu – Garret

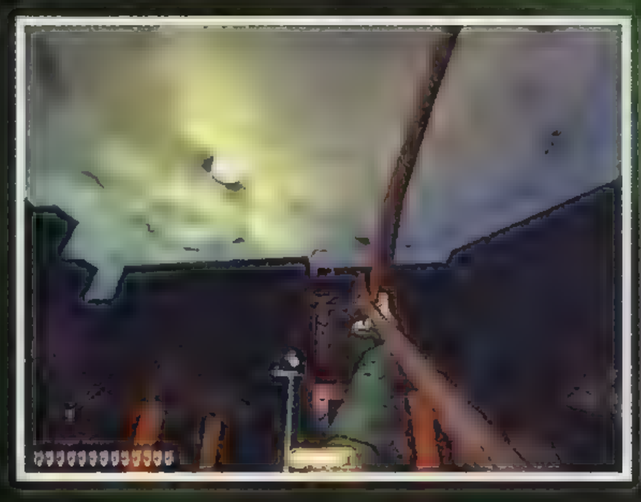
PIERWSZE KROKI

Im szybciej się poruszasz, tym większe prawdopodobieństwo, że ktoś Cię usłyszy. Światło i dźwięki mogą być Twoimi sojusznikami, jeśli jednak nie będziesz działał rozważnie, to skończysz marnie. Gorąco polecam używania klawisza odpowiedzialnego za „ciche chodzenie", gdyż jeśli poruszasz się w ten sposób, nawet po stalowej kładce czy miejskim bruku, to nie ma szans, aby ktokolwiek Cię usłyszał. Równie rozsądną rzeczą jest częste wychylanie się zza węgła, gdyż wówczas Ty widzisz, a sam nie jesteś zauważany przez innych. Ostrożnie przy rzucaniu Scouting Orbem! Urządzenie to jest bowiem dość delikatne i źle znosi zarówno upadki ze znacznych wysokości, jak i uderzenia o kamienie. A widok przez potłuczoną soczewkę nie jest szczególnie wyraźny...

ZŁODZIEJ, BANDYTA, ALE WSPANIAŁY CZŁOWIEK

Mistrz złodziejskiego fachu, Garret, to postać, w jaką wcielamy się w THE METAL AGE. Aby ta gra przyniosła Ci prawdziwą satysfakcję, musisz nauczyć się myśleć jak ktoś, kto panicznie wręcz boi się światła, a najcichszy dźwięk powoduje, że włączają się u niego dzwonki alarmowe. Dobrym sposobem pozostawania niezauważonym jest poruszanie się ze schowaną bronią – dzięki temu jesteś mniej widoczny dla potencjalnych przeciwników. Do większości skarbców wiedzie z reguły więcej niż jedna droga, dlatego warto jest dwa razy zastanowić się przed podjęciem jakiegoś szczególnie ważkiego kroku. Gdy zdarzy Ci się wędrować po wąskich gzymsach czy parapetach, koniecznie zapisz przedtem stan gry. Trochę niedopracowany algorytm poruszania się Garreta w tych warunkach sprawia, że łatwo jest spaść na bruk. Prosto w objęcia śmierci...

nie ma większych szans. Podczas wykonywania kolejnych misji natkniesz się też na pogan (The Pagans), czczących starego znajomego – Trickstera. Oczywiście poganie walczą z zakonnikami, co przy odrobinie szczęścia będziesz mógł wykorzystać do własnych celów. Tak czy inaczej, Twoim głównym przeciwnikiem, którego należy wystrzegać się jak ognia, są strażnicy wszystkich stopni i barw. Dość tłumnie występują w grze żołnierze uzbrojeni w broń palną (kusze i fuki), którzy są upierdliwi o tyle, że strzelają dość szybko i raczej celnie. Bezczelne wyskoki typu uciekanie korytarzem przed



straża (pewnie się przydarzy) mogą już się nie udać. Skąd takie natężenie psów gończych? W mieście jest nowy szeryf, niejaki Gorman Truart, który z pewnych przyczyn uwziął się na naszego bohatera. Nie obawiaj się jednak, że zostaniesz pozostawiony w słodkiej niewiedzy. Z czasem wszystko się wyjaśni i zrozumiesz mechanizmy zawiadujące zachowaniami poszczególnych ugrupowań i ich stosunek do Twojej osoby. W tej kwestii nie powiem jednak nic więcej, gdyż nie chcę psuć Ci zabawy poznawania i zrozumienia. Jak to mówią, ignorancja bywa błogosławieństwem.

Istnieje jeszcze jedno ugrupowanie, o którego istnieniu warto przypomnieć. Chodzi mi o znanych z pierwszej części The Keepers – chyba jedynych sojuszników Garreta w tym niegościnnym świecie. Wprawdzie po raz pierwszy w THIEF–ie 2 spotkasz ich dopiero po kilku (kilkunastu?) ładnych godzinach zabawy, ale to właśnie z tym zakonem związany jest najważniejszy bodaj wątek fabularny T2:TMA.

INNOWACJE

Próżno szukać znaczącego skoku jakości grafiki lub dźwięku w THIEF–ie 2. Oczywiście Dark Engine został usprawniony i otrzymał, wraz z 16–bitową paletą kolorów, wszystkie znaczące smaczki graficzne, lecz – mimo to – obraz potrafi być nieco siermiężny. Z drugiej strony, zgodnie z prawdą przekazywaną przez wszystkie źródła historyczne, trudno szukać w średniowiecznych miastach finezji zabudowy czy jakiejś szczególnie błyskotliwej myśli architektonicznej. Najważniejsze jest chyba to, że prezentowane w T2:TMA środowisko nie budzi w grającym jakiegoś zdecydowanego sprzeciwu, czyli jest realistyczne. Silnik gry, wykorzystany ostatnio w SYSTEM SHOCK 2, bardzo realistycznie odwzorowuje sposób poruszania się i zachowania postaci, co cieszy o tyle, że przecież przez grę przewija się naprawdę duża liczba aktorów. Niestety, nie zauważyłem też drastycznych zmian w algorytmach sztucznej inteligencji przeciwników. Wprawdzie LOOKING GLASS opracowało podobno 90 wzorców SI, ale w praktyce trudno jest to odczuć.

Strażnicy wciąż względnie szybko wracają do beztroskiej ufności, zdają się też nie zauważać zniknięcia swoich towarzyszy. Poprawił się im jednak słuch, na co masz jednak kilka sposobów. Uwagę nadgorliwych stróżów prawa można odwrócić hałaśliwymi strzałami lub bombami oślepiającymi, lecz znacznie zdrowsze jest wykorzystanie jednego z nowych klawiszy, a mianowicie zarządzającego tzw. „cichym chodzeniem". Wprawdzie Garret porusza się wówczas bardzo powoli, jednakże nawet gdy będziesz stąpać po stalowej kładce, nie ma większych szans, aby ktokolwiek Cię usłyszał. Mimo wszystko należy jednak uważać, gdyż auto-

rzy gry – zainspirowani najwyraźniej swym ostatnim produktem, czyli grą SYSTEM SHOCK 2 – opracowali zaawansowaną sieć alarmów i kamer zintegrowanych z wieżyczkami strzelniczymi. Ustrojstwa te napędzane są głównie magią, toteż zniszczenie ich jest bardzo trudnym i absorbującym zajęciem. Jeżeli nie ma możliwości obejścia ich, jedyną skuteczną metodą jest „zaciemnienie", czyli zgaszenie wszystkich możliwych pochodni. W ciemnościach masz bowiem szansę na to, że ciekawskie oko tzw. „Twarzy" Cię nie dojrzy.

ZŁODZIEJ

THIEF 2: THE METAL AGE zdaje się być właśnie tym, co planowano przy okazji THE DARK PROJECT, ale co z pewnych względów się nie udało. First Person Sneaker spełnia wreszcie większość pokładanych w nim nadziei. Z całą pewnością na pozytywną ocenę gry decydujący wpływ miał fakt, że jest ona ogromna. Ukończenie każdej misji stanowi niebłahe wyzwanie i nieraz musiałem nieźle się napocić, aby wykonać zadanie. Nie zapominajmy też, że do większości pomieszczeń (nawet tych niezwiązanych z głównym nurtem gry) można wejść, aby pozwiedzać ciekawie opracowane wnętrza i ukraść wszystko, co nie zostało przybite do ziemi.

Skoro dobrnąłeś aż do tego miejsca, nie trać ani chwili więcej, tylko zakup omawiany program. Wyłącz telefon, pożegnaj się z rodziną i zaciemnij pokój. Nawet nie poczujesz, kiedy bez reszty pogrążysz się w mrokach wieków średnich. Magia sama się znajdzie.

Asmodeus von Dirt

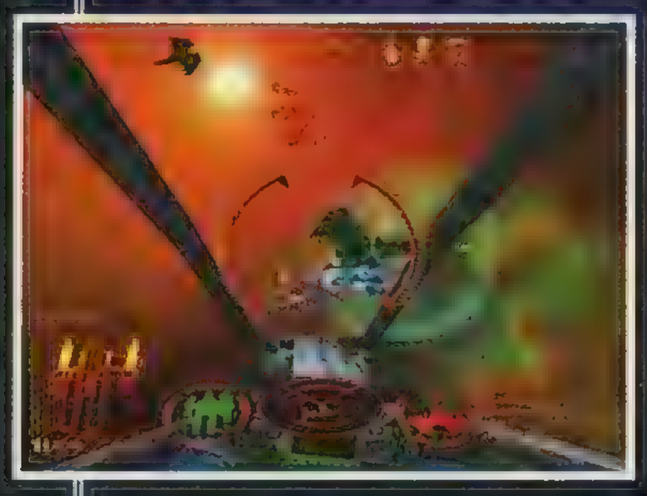
Looking Glass Studios/Eidos Int.
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 9/10

STARLANCER, stworzony przez firmę DIGITAL ANVIL, jest pierwszym z serii tytułów osadzonych we wspólnym wszechświecie. Pod koniec roku ma się ukazać FREELANCER, którego akcja toczy się kilkaset lat później, w czasach, gdy cała galaktyka została skolonizowana przez ugrupowania wywodzące się z państw starej Ziemi. W bliżej nieokreślonej przyszłości światło dzienne ma także ujrzeć bazujący na tych samych realiach RTS CONQUEST. Przejdźmy jednak do STARLANCER-a.

Mamy początek XXII stulecia. Kilkadziesiąt lat wcześniej ludzkość energicznie wznowiła podbój kosmosu. Zapewne przyczyniła się do tego, podobnie jak za pierwszym razem, zimna wojna. Dzięki miliardom dolarów wpompowanych w Imperium przez naiwnych zachodnich polityków, rosyjscy neokomuniści zdołali sięgnąć po władzę. W tym czasie każdy ze światowych przywódców zdawał sobie sprawę, iż klucz do dominacji leży w kosmosie. Odkurzono więc Burana, pociągnięto świeżą farbą zakurzone instalacje w Bajkonurze, reaktywowano Kosmiczne Miasteczko i utajniono kilka kolejnych miast na Uralu. Rozpoczęło się tworzenie Koalicji. Zgromadziła ona kraje tradycyjnie uważane za komunistyczne – W lao-gai Chińczycy przestawili produkcję z podkoszulek na lasery, Kubańczycy – pod wodzą prawnuków Fidela – przechwycili amerykańskie technologie kosmiczne. Na dodatek do imprezy przyłączyli się ekstremiści islamscy, którzy właśnie zdobyli władzę na wielkich połaciach Bliskiego Wschodu. Ruszyły kosmiczne stocznie. Potężne jednostki bojowe jedna po drugiej opuszczały ziemską orbitę. Ich celem stały się: Wenus, Merkury



Radziecki generator tuneli podprzestrzennych, kilka sekund przed eksplozją

i Mars – kolonie założone przez Unię Europejską oraz USA. Wojna zawisła na włosku.

Ktoś mógłby się zapytać – co z krajami Zachodu? Cóż, ich przywódcy ponownie przeoczyli obrót trybów historii. Przygotowania do konfrontacji zaczęły się co najmniej dekadę za późno. Naprędce zawiązane Zjednoczenie, gromadzące Europejczyków, Japonię oraz Stany Zjednoczone, było zdecydowanie zbyt słabe w porównaniu z siłami nieprzyjaciela. Niestety, macherzy spod znaku Czerwonej Gwiazdy chyba po raz pierwszy w swej historii okazali się naprawdę sprawniejsi technologicznie. Przede wszystkim – opracowali zdumiewającą technologię maskowania statków. Co prawda w momencie ataku stawały się one widzialne, ale mimo to były w stanie sprawić przeciwnikom sporo niemiłych niespodzianek. Po drugie (jak okazuje się w dalszej części gry), na Wschód trafiło wielu specjalistów od szybkości nadświetlnych. Dzięki ich pracom udało się zbudować portal podprzestrzenny, umożliwiający natychmiastową podróż w najdalsze zakątki Układu Słonecznego. Jeśli dodamy do tego przytłaczającą przewagę liczebną (wszak te trzy miliardy Chińczyków czynią swoje), niewesołe położenie obrońców demokracji staje się oczywiste. I właśnie w takich okolicznościach trafiasz, dzielny kadecie (lub kadetko), do 45. Ochotniczego Szwadronu Myśliwskiego stacjonującego w okolicach Neptuna na kosmicznym lotniskowcu Reliant. Czas ruszać do walki z Imperium Zła.

SZCZEBELEK PO SZCZEBELKU

Grę rozpoczynamy na samym dole wojskowej hierarchii. Ochotnicy nigdy nie mieli zbyt wysokich notowań wśród zawodowych zabijaków. Nic więc dziwnego, że w pierwszych z prawie trzydziestu misji (wliczając treningowe:) przyjdzie pełnić zadania chłopców na posyłki – ot, nudne patrole, przeszukiwanie resztek statków, ochrona konwojów w najmniej niebezpiecznych okolicach. Dopiero później zostaniemy przydzieleni do bardziej wymagających zadań. Choć w pewnej chwili wydaje się, że twórcy nieco przesadzają – rzucenie kilku wątłych jednostek przeciwko lotniskowcowi z silną eskortą myśliwców to już samo w sobie karkołomne zadanie. Jeżeli niewypełnienie nawet drobnego polecenia może skończyć się przeniesieniem do cywila – frustracja gotowa. Dodatkowo uwaga – Zjednoczeni nie znają litości dla dezerterów. Jeśli zdarzy się umknąć z pola walki, w hangarze – zgodnie ze starymi, dobrymi zasadami bezpieki – czeka pluton egzekucyjny. A na stronę wroga w takiej sytuacji przejść nie można. Zresztą tam pewnie nieoczekiwanych sprzymierzeńców traktują podobnie...

Tak samo jest z dostępem do statków – zaczynamy na lichych maleństwach, wyposażonych jedynie w najprostsze zestawy uzbrojenia. Silniejsze maszyny, jak np. Wolverine – marzenie każdego prawdziwego mężczyzny – można pooglądać jedynie w katalogu. Przypomina to lizanie loda przez szybę. Jednak wystarczy odrobina samozaparcia, awans w tabeli zestrzeleń i sprawne wykonywanie zadań, a wraz ze zdobywaniem kolejnych stopni dowództwo łaskawie udostępni przyzwoitsze maszyny. W sumie latać można za sterami 12 jednostek, a do dyspozycji oddanych jest około 20 rodzajów uzbrojenia. Jego dobór rozwiązano dość nietypowo – działka oraz wyposażenie dodatkowe (np. automatyczne kierowanie laserów na cel czy też dodatkowe generatory osłon) przypisane są na stałe do każdego z rodzajów maszyn. Natomiast konfigurację rakiet można zmieniać do woli – niestety, ich różnorodność pozostawia sporo do życzenia. Do dyspozycji mamy tu standardowy zestaw – przede wszystkim pociski niekierowane (za to dostępne w dużych ilościach) oraz podążające za celem. Te z kolei dzielą się na niszczące pancerz, osłony oraz wyposażenie elektryczne. Zaopatrzone w większą ilość ładunków wybuchowych „łapią cel" wolniej, te lżejsze – szybciej. I to by było na tyle. Zresztą nie da się ukryć, że rakiety stanowią jedynie dodatek, naprawdę liczy się walka na małe dystanse.

Przed premierą STARLANCER-a jego autorzy zapowiadali, iż mają zamiar „oddać ducha walki myśliwców z czasów II wojny światowej w epoce lotów kosmicznych". Brzmi to dość dziwnie, tym niemniej wydaje mi się, że pomysł chwycił. Rzeczywiście, do rzadkości należą tu sytuacje, gdy przy pomocy rakiet zmiata-

OSOBY DRAMATU

MARIA ENRIQUEZ

Dowódca Twojego dywizjonu. Trudno nazwać ją klasyczną pięknością, ale przecież o awansie we Flocie decydują inne przesłanki. Od jakiegoś czasu coraz rzadziej bierze udział w akcjach, dużo czasu spędza na stanowisku dowodzenia. Jednak w chwilach największego zagrożenia skutecznie wspiera swych podkomendnych.

KLAUS STEINER

Absolutny idol i „Top Gun" postępowej części ludzkości. Zabójczo przystojny, złamał już niejedno niewieście serce. Jednak o wiele bardziej niż miłosne podboje kręci go puszczanie z dymem myśliwców Czerwonych – od miesięcy dzierży pierwsze miejsce w tabeli zestrzeleń. Jego niemieckojęzyczny szwadron „Wampiry" kierowany jest do najbardziej niebezpiecznych zadań.

ROBERT FOSTER

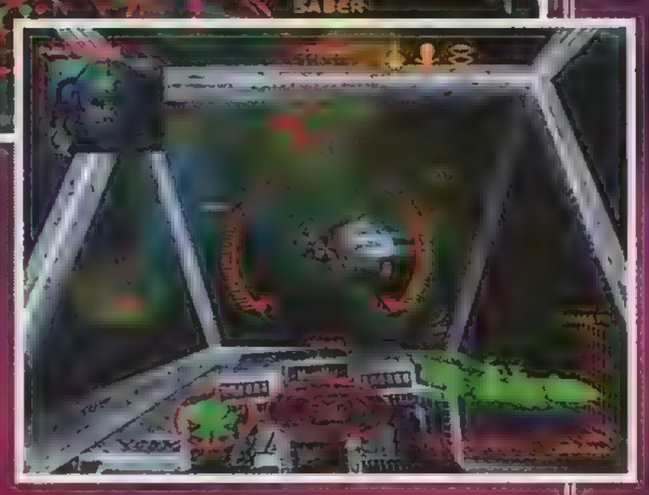
Twórca 45. Ochotniczego Szwadronu, kapitan lotniskowca ANS Reliant. Typowy przykład przysłowiowej angielskiej flegmy, nawet w najtrudniejszej sytuacji nie traci opanowania i spokoju ducha. Nawet decyzję o opuszczeniu statku potrafi wydać niczym zaproszenie na popołudniową herbatkę.

IWAN PIETROW

Wraz ze swym bratem Mikołajem stanowią podporę floty Koalicji. Typy raczej psychopatyczne, angażują się w walkę niezależnie od stosunku sił. Nawet po otrzymaniu wyraźnych rozkazów należy atakować ich jedynie w wypadku najwyższej konieczności – wielu pilotów Zjednoczenia, przekonanych o własnej przewadze, już powiększyło ich listę zestrzeleń. Nie bądź kolejnym.

STARLANCER

Erin Roberts powraca. Twórca WING COMMANDER-a i PRIVATIR-a tworzy swoją nową sagę pod opiekuńczymi skrzydłami MICROSOFT-u. Czy dorówna ona jego dokonaniom z przeszłości? Dzisiaj przedstawiamy pierwszą część, kontynuacja – może jeszcze w tym roku



my pierwszą falę wrogów, a dopiero później wykańczamy ręcznie resztę. Zdecydowana większość pojedynków to bezpośrednie starcie. Osiągnięto to dzięki dwu posunięciom. Przede wszystkim drastycznie ograniczono ładowność maszyn – jeśli można podczepić do nich osiem rakiet, to możemy mówić o szczęściu. Tak więc po kilku salwach zostaje się praktycznie bez broni. Po drugie – radykalnie zmniejszono odległość, z której systemy naprowadzające namierzają cel. Dla rakiet jest to ok. 100 jednostek, dla automatycznych działek – około 80, ich zasięg skuteczny to (przeciętnie) ok. 50. Jak więc widać, w takich okolicznościach niezbędna jest walka na mały dystans. I to się autorom udało. Przeciwnicy są sprawni – uciekając przed naszymi pociskami potrafią swymi maszynami wyczyniać najdziksze ewolucje. W takich okolicznościach każde potwierdzone zestrzelenie daje naprawdę sporo satysfakcji.

CIEMNO WSZĘDZIE

Zatrzymajmy się teraz chwilę przy grafice. Szczerze mówiąc, tutaj mam pewien żal do autorów. Engine stoi bowiem na wysokim poziomie, jednakże przez większość czasu wcale tego nie widać! Po prostu jest zbyt ciemno. Rozumiem, że w kosmicznej otchłani porządne źródła światła należą do rzadkości i można by jednak zignorować kilka praw fizyki i po prostu dodać rozproszone, ogólne źródło światła. Może trochę przesadzam, wydaje mi się jednak, że sytuacja, w której zbliżając się do kosmicznego fortu widzę jego sylwetkę jedynie tam, gdzie zasłania on gwiazdy, nie jest najlepsza z punktu widzenia gracza. Zresztą, nawet jeśli ma się słońce za plecami, to i tak niewiele widać. No, chyba że podleci się do celu na jakieś pięć–sześć metrów. To jednak jest o tyle trudne, że w przypadku myśliwców wróg raczej nie kwapi się do tak bliskich spotkań. Natomiast podziwianie dużych jednostek wroga z poziomu ich kadłuba kończy się szybko zmieceniem przez salwę artylerii pokładowej.

Z drugiej jednak strony w tych rzadkich chwilach dobrej widoczności naprawdę można docenić pracę twórców gry. Wszystkie maszyny są naprawdę doskonale dopracowane, eksplozje robią wrażenie, solidnie zindywidualizowano efekty towarzyszące użyciu każdej broni czy też zniszczeniu poszczególnych rodzajów pojazdów. Jeśli unicestwimy niewielki myśliwiec, rozpadnie się on w pojedynczej kuli ognia. Z kolei wielkie krążowniki czy też lotniskowce umierają powoli, przez ich pokłady, począwszy od miejsca trafienia, przetacza się fala łańcuchowych eksplozji. Jeśli dowództwo miało wystarczająco dużo czasu, chwilę przed końcem spektaklu z luków startują jeszcze szalupy ratunkowe. Wygląda to naprawdę realistycznie.

WIĘCEJ FAJERWERKÓW!

W sumie, STARLANCER to gra porządna, solidna, ale niestety nie genialna. Nie ma się w niej w zasadzie do czego przyczepić, jednakże równocześnie nie zachwyca żadnymi rewelacyjnymi elementami. Oprawa graficzna jest przyzwoita, lecz przydałoby się więcej elementów, które Anglosasi ładnie nazywają „eye–candy", czegoś naprawdę oszałamiającego i rzucającego na kolana. Jednym słowem – niestety, nie jest to FREESPACE 2. STARLANCER ma, co prawda, wszystko, co gra mieć powinna, ale w tamtym przypadku dostaliśmy jeszcze więcej. Tak więc chwilowo tytuł najlepszego symulatora kosmicznego (strzelaniny) nadal należy do INTERPLAY-a. MICROSOFT musi obejść się smakiem, choć być może tylko do jesieni. Wtedy to bowiem (ale podejrzewam, że bardziej realny jest jednak termin gwiazdkowy) powinien ukazać się wspomniany na początku FREELANCER. A on może zmieść konkurencję, oczywiście jeśli tylko jego twórcy dotrzymają choć w części swoich zobowiązań. Z drugiej strony, w tym czasie być może dostaniemy także kolejne FREESPACE. Tak czy inaczej, czwarty kwartał zapowiada się ciekawie. Natomiast w tej chwili – kupować czy nie? Dla fanów gatunku odpowiedź jest jasna – oczywiście, że tak! Co prawda nie jest to absolutny szczyt możliwości, ale mimo wszystko gra jest fajna i może zapewnić sporo dobrej zabawy. Choć należy się spodziewać, że MICROSOFT jak zwykle wykalkuluje dość chorą cenę za swój produkt. Pozostali, jeśli chcieliby zaszaleć w kosmicznej przestrzeni, a nie mieli jeszcze do czynienia z żadną grą tego rodzaju, powinni raczej zainteresować się wspomnianym F2 – to nadal doskonały tytuł, do tego w całości po polsku.

Pooh

Ułamek sekundy, podczas którego szczątki wrogiej maszyny odbijają się od przedniej szyby Twego myśliwca, to jedyny moment, kiedy możesz dokładnie przyjrzeć się wrogiemu sprzętowi z bliska i w dobrym oświetleniu

Microsoft

http://www.microsoft.com/games/da/starlancer

DYSTRYBUTOR PL: MICROSOFT

STRONA PL: BRAK

TERMIN WYDANIA PL: NIEZNANY

PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce... Tak, tak – oto nowy produkt LUCAS ARTS, przenoszący gracza na kilkadziesiąt godzin w świat „Star Wars". Znów będziesz toczył krwawe boje w odwiecznym konflikcie Dobra ze Złem, a wszystko to w grze pt. STAR WARS: FORCE COMMANDER. Jak zwykle, na początku mamy wspaniałe intro, które bezbłędnie wprowadza nas w klimat tego RTS–u. Menu gry jest czytelne i proste w obsłudze, jednak ja mam pewien niedosyt związany z grafiką – no cóż, tu chłopaki się nie postarały. Fabuła SW:FC przedstawia losy dwóch braci, którzy służą w oddziałach imperialnych. Po ukończeniu Akademii wykonują oni kolejne zadania i zdobywają coraz wyższe stopnie w hierarchii wojskowej. Akcja tej ciekawej i rozbudowanej opowieści biegnie równolegle z fabułą Gwiezdnej Trylogii.

DO GWIAZD

SW:FC oferuje kilka możliwości w trybie dla jednego gracza, jak również rozgrywkę multiplayer. Zacznę może od trybu dla pojedynczego gracza. Są tu trzy możliwości do wyboru: kampania, pojedynek lub scenariusz, zaś do przejścia mamy dwadzieścia cztery wieloetapowe misje. Oprócz planet znanych z filmu, takich jak Hoth czy wspomniana wcześniej Tatooine, odwiedzisz również parę nowych, wprowadzonych do kanonu SW właśnie przez twórców FC. Twoje wojska zetrą się w śmiertelnych potyczkach z wrogiem na zielonych równinach Abridonu, ulicach kompleksu mieszkalnego Ruul czy płonącej lawą Seraphine. Swoją nową kampanię zaczynasz po stronie Zła, czyli Imperium. Jesteś bowiem, Drogi Graczu, młodym dowódcą szturmowców, a Twój oddział został wyznaczony do odszukania na pustynnej planecie Tatooine robotów, zbiegłych z pokładu rebelianckiej korwety. Poruszasz się cicho i ostrożnie, bo wszędzie czają się Pustynni Ludzie (pamiętasz ich? to takie obandażowane dziwolągi – strasznie się wydzierali), podróżujący na swoich banthach, i Jawowie. To właśnie ci ostatni weszli w posiadanie poszukiwanych przez Ciebie robotów. Jawowie to lud niewysoki, nie przejawiający agresji wobec rosłych szturmowców, ale Pustynni Ludzie wprost nie mogą się doczekać lania – takie przynajmniej odniosłem wrażenie.

PIERWSZA KREW

Pierwsze kroki w grze pomoże wykonać przydzielony wirtualny pomocnik, który przekaże Ci tajniki zarządzania wojskami, wydawania rozkazów i operowania kamerą (supersprawa, ale o tym później). Co prawda pierwsze misje mają charakter treningowy, lecz wcale nie znaczy to, że są proste. Kolejne rozpoczynają się na pokładzie gwiezdnego niszczyciela Imperium – tu zorganizowany zostanie briefing, a następnie znajdziesz się w hangarze startowym, w którym możesz wybrać ilość i rodzaj wojsk przeznaczonych do wykonania misji (są to siły, z którymi wylądujesz na planecie i będziesz musiał się przygotować do odparcia pierwszego ataku Rebelii). Istnieje możliwość zabrania ze sobą oddziałów wykorzystywanych we wcześniejszych akcjach, które posiadają już pewne doświadczenie bojowe, przez co dysponują lepszą obroną i celnością.

Sterowanie postaciami rozwiązano w możliwie prosty sposób (biorąc pod uwagę, że cały czas musisz pilnować ustawień kamery) – polecenia wydajesz za pomocą myszy i klawiatury, a kilka trybów zachowań Twoich sił umożliwia np. pozostawienie części armii w celu obrony bazy (będzie niszczyć każdą wrogą jednostkę, jaka tylko wpadnie jej w oko). Pozwoli to nam zająć się atakiem na wrogie pozycje, które są celem misji. W czasie wykonywania zadania możemy przejąć każdy budynek należący do wroga, łącznie z centrum dowodzenia. Opanowanie całej klawiszo– i myszologii zajęło mi nie więcej jak kilka minut; wszystko okazało się być bardzo proste, a to dzięki pod-

STAR WARS FORCE COMMANDER

Spokojnie podążamy do celu, gdy nagle... alarm! To atak! Wrogie lasery uszkodziły już poszycie centrum dowodzenia, do środka wdziera się wszędobylski piach, niesiony odwiecznym wiatrem – wiatrem, który od zawsze wiał tu, na pustynnej planecie Tatooine

wiedziom w trakcie misji treningowych. W trybie „pojedynek" musimy zniszczyć bazę wroga (taki C&C w realiach STAR WARS), a wybierać można między misjami toczącymi się w dzień lub w nocy. Możemy też ponownie rozkoszować się misjami, które już wykonaliśmy dla Imperium lub Rebelii, możemy również obejrzeć przerywniki filmowe wprowadzające nas w nowe misje, które są oczywiście wspaniale zrealizowane. Oferowany tryb multiplayer umożliwia grę czterem graczom, którzy mogą połączyć swe siły przeciwko wszystkim żywym stworzeniom na planecie lub przeprowadzić rozgrywkę między sobą, a to za pomocą sieci LAN, połączenia modemowego lub na serwerze LUCAS ARTS.

CO NOWEGO?

Jak już pewnie wywnioskowaliście z powyższego tekstu, SW:FC jest grą, która – moim skromnym zdaniem – należy do gatunku pt. „strategia czasu rzeczywistego"... i tak chyba miało być. Ciekawie rozwiązano problem obserwacji pola walki – za pomocą kamery, którą możemy dowolnie ustawiać we wszystkich trzech osiach. Pozwoli to na oglądanie pola walki z odmiennych ujęć, jakby oczyma różnych jednostek naszej armii. Poza tym gra jest klasycznym RTS–em, w którym, jak to w takim przypadku zwykle bywa, musimy zniszczyć, zagarnąć lub spalić coś, co należy do drugiej strony konfliktu. Jedynym surowcem potrzebnym do rozbudowy naszej armii jest tzw. „Leadership point", czyli „punkty dowodzenia". Otrzymujemy je za dobrze wykonane zadanie, np. zabicie kilku wrogów. Przejęcie któregoś z budynków da kilkaset takich punktów, jest jednak mały szkopuł – jeżeli komputer uzna, że źle zarządzamy jednostkami, to zacznie nam systematycznie odejmować nagromadzone punkty.

ARMIA

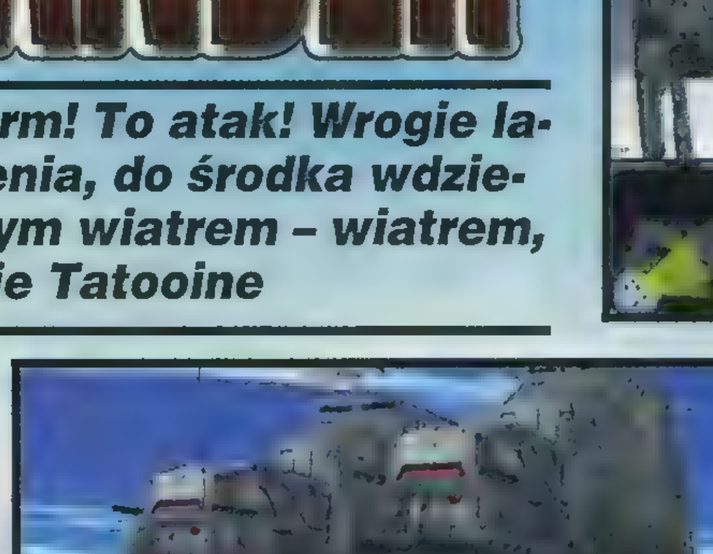
Po obu stronach konfliktu znajdziemy mnóstwo różnych rodzajów wojsk, i to zarówno tych, które znamy z filmów (jak AT–AT – wielkie maszyny kroczące z „Imperium Kontratakuje"), jak i całkiem nowych (jak AT–AA – jaszczur z wyrzutnią rakiet AA na plecach), które powstały na potrzeby gry. Należą do nich także czołgi–poduszkowce oraz transportery Rebelii, poruszające się na poduszce grawitacyjnej. Producent zapewnia, że w grze umieszczonych zostało ponad siedemdziesiąt różnych jednostek, między innymi siły powietrzne, osławione TIE (w kilku odmianach) i statki Rebelii – Y–Wingi i Speedery.

PODZIAŁ EKRANU

W trybie singleplayer ekran został podzielony na dwie główne części: górną, w której obserwujemy pole walki w 3D, oraz dolną, służącą jako panel kontrolny. Opis ekranu pola walki odłożymy na później, a teraz powiemy krótko o panelu kontroli jednostek. Podzielony on został na trzy części: lewa stanowi mapę terenu, na którym walczymy, część środkowa to informacja o aktualnie wybranej jednostce, a prawa generalnie służy do „budowania", a raczej sprowadzania ze stacjonujących na orbicie transportowców nowych jednostek lub budynków. Jeśli jednak kontrolujemy więcej niż jedną jednostkę, na prawej części ekranu pojawiają się kolejne oznaczone przez nas oddziały. Nasze wojska opisuje tylko jeden parametr – Siła. Jest to chyba najprostsza droga do sukcesu, bo nie musimy przeglądać stosu danych, aby dowiedzieć się, czy np. dany koleś jeszcze może strzelać. Ciekawostką jest również możliwość nazwania przez gracza własnych jednostek.

POLE WALKI

Pole walki obserwujemy z dowolnego kąta (pozwoli nam na to odpowiednie rozwiązanie pozycjonowania kamery – możemy ją ustawiać w trzech płaszczyznach). Teren jest odwzorowany w trzech wymiarach z użyciem grafiki 3D (osiągnięto to dzięki współpracy z firmą Ronin); jest on dosyć szczegółowy i czytelny, a walczące siły przedstawiono również z użyciem techniki 3D. SW:FC wykorzystuje wszelkie dobrodziejstwa akceleratorów 3D – gra wymaga zainstalowania pakietu DirectX 7, co pozwala sądzić, iż może korzystać z technologii T&L, zaimplementowanej w najnowszych „kościach" graficznych. Postacie walczących ludzi i maszyn są wykonane ze szczególnym pietyzmem, co możemy ocenić w zbliżeniu (to jeszcze jedna zaleta ruchomej kamery): teraz masz szansę spojrzeć walczącym w twarz, zobaczyć szczegóły pancerza maszyn bojowych itp. Dolna część ekranu może zostać – na życzenie użytkownika – „schowana", dzięki czemu rozkoszujemy się naprawdę wspaniałym widokiem pola walki. Kamera służąca do obserwacji pola bitwy, wstrząsana pobliskimi eksplozjami, pokaże też kurz, wzbudzany przez poruszające się na stalowych stopach AT–AT, oraz kłęby dymu i kamieni wyrzucane przez wybuchający właśnie wulkan.

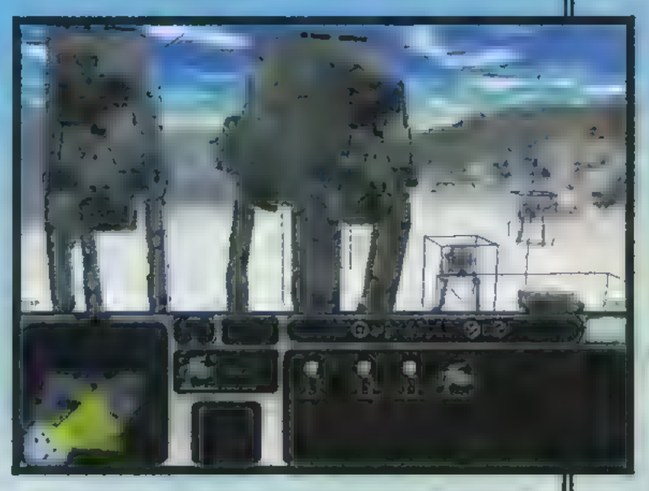


DŹWIĘK

SW:FC korzysta z technologii DirectSound, umożliwiającej wygenerowanie niesamowitych efektów dźwiękowych. Odgłosy wystrzałów brzmią jak w kinie, jęki zabitych piechurów są naprawdę cool, a w połączeniu z grafiką daje to poczucie bezpośredniego uczestnictwa w akcji. Podczas misji towarzyszy nam dobry, nienatarczywy (to ważne) podkład muzyczny, inny dla każdej z walczących stron. Dźwięki maszyn kroczących AT–AT Imperium są tak idealnie odtworzone, że jeśli będziesz grał w nocy, koniecznie przycisz głośniki, bo inaczej obudzisz sąsiadów. Walory dźwiękowe gry docenią nie tylko właściciele SB LIVE!, ale również użytkownicy starszych kart dźwiękowych.

PODSUMOWANIE

SW:FC jest pozycją obowiązkową dla każdego skomputeryzowanego fana „Star Wars", lecz polecam tę grę wszystkim lubiącym dobre RTS–y w stylu C&C. A więc do maszyn i niech moc będzie z Wami!



Sternik

Lucas Arts
www.lucasarts.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. PII 266, 64 MB RAM

OCENA: 8/10

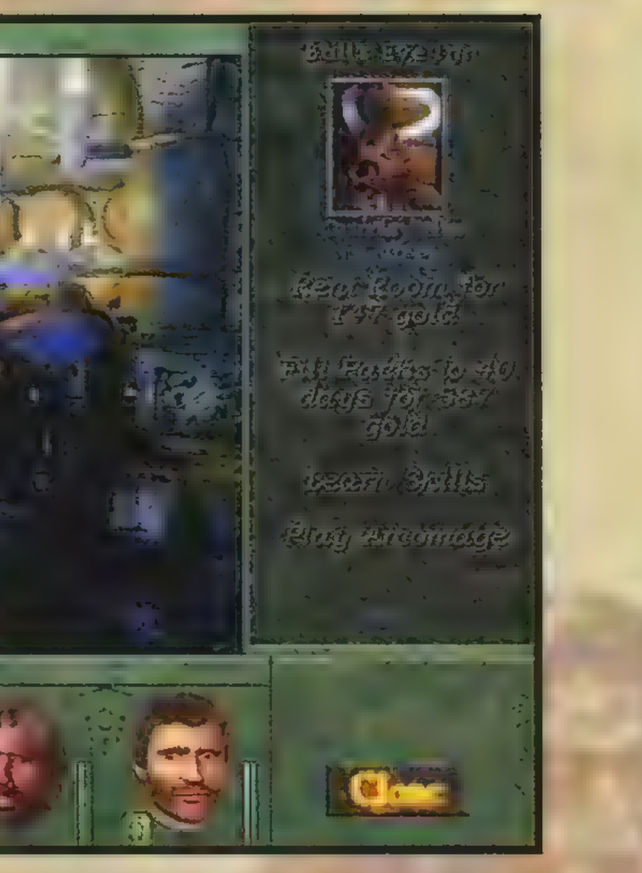
Starzy erpegowcy zapewne pamiętają takie hity, jak EYE OF BEHOLDER czy WIZARDRY, ale żadna z tych serii nie może poszczycić się taką żywotnością, jak MIGHT&MAGIC. Ach, pamiętam te czasy, gdy zarywałem noce, pogrywając na mojej antycznej 386–ce w „magiczne majty" 4 (a może była to część 5 – sam już dokładnie nie pamiętam, więc musiało to być naprawdę dawno). Dzisiaj pierwsze pięć części sagi pokrywa już gruba warstwa kurzu, a podejrzewam, że i o szóstej mało kto pamięta. Autorzy serii najwyraźniej w swoim czasie doszli do wniosku, że nie ma sensu poprawiać rzeczy doskonałej i uparcie tłuką kolejne części gry, od czasu do czasu podciągając nieco grafikę do aktualnych wymagań. No cóż, starzy wyjadacze wiedzą już przecież, o co chodzi, a młodszych można zaznajomić z uniwersum MIGHT&MAGIC w takich grach, jak choćby HEROES OF MIGHT&MAGIC lub CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC. Dla każdego coś miłego?

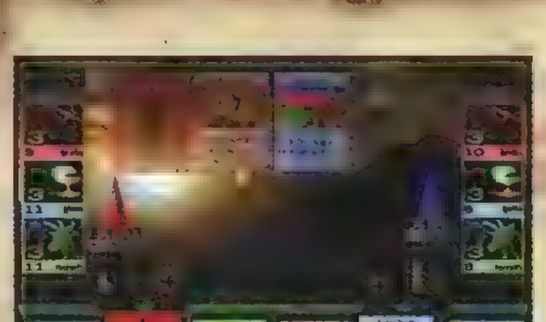
NADCIĄGA ZAGŁADA

Jeśli ktoś myślał, że sterani życiem i przygodami bohaterowie poprzednich części M&M wreszcie będą mogli zawiesić zbroje na kołku i schować magiczne różdżki do skrzyni, a potem założyć ciepłe kapcie i rozgramiać sąsiadów w Arcomage, tudzież przy butli wina bajać o dalekich krajach, to jest, oczywiście, w głębokim błędzie. Znów przyjdzie nam wciągnąć na grzbiet spłowiałe łachy, wbić się w pordzewiałą zbroję i poczłapać światu na ratunek, bo bez naszej pomocy niechybnie zginie. O co chodzi tym razem? Złośliwy demon Escaton upodobał sobie kilka Bogu ducha winnych krain (Enroth, Erathię i Jadame) i prześladuje je bez litości. W mieście Ravenshore pojawia się pewien tajemniczy kryształ, za którego sprawą zostają otwarte portale do czterech planów żywiołów (Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza). Mieszkańcy tych krain ochoczo korzystają z możliwości odwiedzin w Jadame, siejąc wokół nieopisany chaos i zniszczenie. A nasze zadanie jest proste – przywrócić wszędzie spokój i porządek... Swoją przygodę w MIGHT&MAGIC 8: THE DAY OF DESTROYER rozpoczynasz jako najemnik strzegący pewnej karawany, na Dagger Wound Islands. Szybko jednak porzucasz służbę, gdyż Twoim zadaniem jest dotarcie na stały ląd – nie jest to jednak takie proste, jako że port opanowali piraci, którzy pragną wykorzystać ogólne zamieszanie do własnych, niecnych celów. Co ciekawe, grę rozpoczynasz... jednoosobowo i dopiero później stopniowo rozbudowujesz drużynę (maksimum pięć osób), kaptując kolejnych śmiałków w specjalnych gildiach (The Adventurer's Guild). Istotną nowością jest to, że możesz wybierać awanturników z nieznanych wcześniej klas i ras! Owszem, do dyspozycji są poczciwi, znani już (niektórym aż do obrzydzenia...) rycerze i kapłani, ale możemy też wcielić się w nekromancera, trolla, minotaura, wampira czy mrocznego elfa (dark elf). Każda z tych kategorii bohaterów dysponuje specyficznymi umiejętnościami (np. troll posiada zdolność regeneracji, a wampir – wysysania z wrogów żywotności), a ponadto może awansować, a to dzięki określonym, specjalnym questom. Co ciekawe, mamy wreszcie szansę zagrać... smokiem! Jest to jednak możliwe dopiero po rozpoczęciu gry – smoczego bohatera nie można wykreować na starcie, lecz jedynie „dołączyć" go w trakcie rozgrywki. I chociaż autorzy postarali się tu o pewne urozmaicenie, podstawowy schemat rozgrywki pozostaje stały i niezmienny: łazisz sobie po okolicy i nasuwasz całe chmary monstrów, zbierając po drodze stosy przeróżnych przedmiotów, takich jak: broń, pancerne buty i kapelusze, rękawice, magiczne pergaminy, butelki, kamienie szlachetne, komponenty do mikstur alchemicznych itp.

POTWORY SĄ WSZĘDZIE

Grając w kolejne części M&M zawsze zastanawiałem się nad pewnym uroczym faktem: jak to się dzieje, że tuż za rogatkami miasta, pełnego napakowanych magią i bronią Bohaterów Niezależnych, wałęsają się liczne hordy przeróżnych krwiożerczych potworów? Oczywiście rozumiem, że nie po to gramy w typowe „hack–and–slash", żeby tropić z lupą najmarniejszego szczura (na szczęście, w przeciwieństwie do koszmarnej sterylności BETRAYAL AT ANTARA, jest tu trochę życia), ale przecież to urąga jakiejkolwiek logice. Kłania się tu typowy problem klasycznych gier RPG. Otóż bohater wchodzi do starożytnych podziemi, gdzie w opuszczonych od kilkuset lat lochach roi się od przeróżnych potworów. Co one tam robią, zakluczone w zabezpieczonych przemyślnymi pułapkami komnatach? Czyżby przez dwieście lat czekały nieruchomo na swego mordercę, nic nie jedząc, nie pijąc, nie robiąc literalnie nic?! Z drugiej strony, jeśli te lochy byłyby opuszczone, to po co w ogóle tam włazić, po co w pocie czoła szkolić się w niszczącej magii i machaniu mieczem? Potwory muszą być, ale... może że nie tak nachalnie? No dobra, poniosło mnie – wróćmy do tematu. Jak już powiedziałem, możesz wreszcie pograć smokiem, a dzięki temu możliwości bojowe Twojej drużyny wzrastają naprawdę znacznie:) A jeśli po jakimś czasie nauczysz się jeszcze latać, to po prostu współczuję Twoim wrogom... Niestety, wpływa to znacząco na równowagę gry, podobnie jak działanie niektórych czarów. To ostatnie zastrzeżenie dotyczy przede wszystkim Niewidzialności – włazisz sobie do jakichś podziemi i wygarniasz skarby, nie bawiąc się w męczącą ciuciubabkę z potworami (o ile, oczywiście, ich nie zaatakujesz). Z drugiej strony, pewnym ograniczeniem zapędów graczy może być dość przemyślny system zdobywania umiejętności. Każdą z nich możemy wyszkolić aż na czterech kolejnych stopniach zaawansowania, ale nauczyciele poszczególnych poziomów rozrzuceni są po całym świecie gry. Zabieg ów służyć miał, oczywiście, wydłużeniu czasu rozgrywki, ale mnie osobiście pomysł ten mocno denerwuje – zamiast przeżywać fabułę i wczuwać się w role bohaterów, muszę prowadzić skrupulatną buchalterię, notując w kółko, że w lokacji X mieszka mistrz Y, który wyszkoli





Komputerowe eRPeGi wywodzą się z klasycznych (podręcznikowych) gier fabularnych, a te z kolei z planszówkowych strategii. Szczyt popularności klasycznych gier fabularnych przypadał na lata 80. i koniec 70., ale i dziś wciąż trzymają się mocno, chociaż ich komputerowa odmiana osiągnęła już (chyba) większą popularność. Innym rodzajem gier związanych z RPG są gry karciane, takie jak MAGIC: THE GATHERING czy ARCOMAGE, który stanowi integralną część MM7 i MM8. ARCOMAGE ukazał się też jako oddzielna gra i został zrecenzowany w NSS'78.

mnie w umiejętności Z. Jest to szczególnie denerwujące także dlatego, że niektórzy bohaterowie posiadają wiele umiejętności, więc potrzebują różnych nauczycieli (że o questach „klasowych" nie wspomnę). Na szczęście na ogólnej mapie gry można robić własne notatki, ale jest to tylko niewielkie ułatwienie.

Nie radzę nikomu zapoznawać się bliżej z tymi nerwowymi kreaturami...

TRÓJWYMIAR, CZYLI GŁĘBIA

Jeśli chodzi o wygląd programu, to wypowiem się spokojnie, aby zbytnio nie stresować mego biednego organizmu, osłabionego notoryczną bezsennością i nadmiernym stężeniem kawy – pod względem graficznym gra jest, delikatnie mówiąc, niezbyt zachwycająca. Engine zastosowany w MM8 jest praktycznie taki sam jak w MM7, a ten z kolei był tylko nieco podrasowanym systemem z MM6. W środowisku symulującym 3D (nie najlepiej mu to zresztą wychodzi) co i rusz widzimy cudownie płaskie „sprajty", udające monstra lub różne obiekty w terenie. Jeśli zatem, Drogi Graczu, zakochałeś się np. w MDK 2 czy UNREAL TOURNAMENT, to odpalając MM8 nie musisz koniecznie przypinać się pasami do fotela, w oczekiwaniu na orgię dla oczu, gdyż po prostu nie ma takiej potrzeby... Wprowadzono niewielkie, wręcz kosmetyczne zmiany w interfejsie i wyglądzie ekranu, więc osoba znająca serię rozgryzie wszystko w ciągu maksimum pięciu minut. Mnie osobiście podoba się prostsze, bardziej czytelne rozwiązanie opcji rzucania czarów – już nie muszę szukać małej ikonki na wąskim pasku u dołu ekranu, tylko klikam na konkretnie wyglądającą plakietę w prawym górnym rogu, a wygląd umieszczonej na niej czaszki informuje o aktywnych w danej chwili czarach (wytrzeszczone oko – Wizard Eye, poświata – Torch Light itd.).

Niestety, gra nie ustrzegła się kilku bugów – jeśli np. przeciwnik podejdzie zbyt blisko, to nijak nie można go skasować (o ile pamiętam, w MM7 był podobny problem), zdarzają się też niespodzianki z quick–save'em (czasami po takiej operacji bohaterowie mogą utracić umiejętność rzucania czarów).

MIGHT AND MAGIC 8
DAY OF THE DESTROYER

Według starożytnych egipskich wierzeń prawdziwi bogowie mają dziewięć wcieleń i dopiero po śmierci ostatniego giną ostatecznie. Ciekawe, czy dotyczy to także wyeksploatowanej serii MIGHT&MAGIC, której ósmą już odsłonę przedstawili nam magicy z 3DO

GRAND MASTERY?

Hmm, nie ma co ukrywać, że opisywana tu gra to propozycja skierowana raczej dla zagorzałych erpegowców, którzy szerokim łukiem omijają produkty „erpegopodobne" (mam tu na myśli takie tytuły, jak np. INVICTUS czy DISCIPLES, będące kompilacją kilku różnych gatunków). Jeśli jesteś miłośnikiem serii, to i tak kupisz tę grę, jeżeli jednak dopiero zaczynasz swoją przygodę z erpegami, to radziłbym sięgnąć po coś innego: archaiczna już dziś grafika, mnogość subquestów i stosunkowo prosta fabuła mogą Cię mocno zniechęcić.

Hej, wszyscy wyszli? To z kim mam wyruszyć na wyprawę?! Hola, tam przy barze – tylko Wy chcecie ruszyć ze mną po skarby i sławę? W takim razie – zbierajcie graty, bo jeszcze przed wieczorem musimy dojść do Giantshore!

Yossa

Starożytne grobowce i tajemnicze miejsca to chleb powszedni każdego awanturnika

3DO/New World Computing
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAŁ 2000
PC WIN'95/98/NT Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

Jeśli Drogi Czytelniku jesteś właśnie w tej nieszczęśliwej sytuacji, że nie masz biletu na prawdziwy tor Formuły 1, to możesz postąpić na dwa sposoby. Po pierwsze – zasiąść sobie wygodnie przed ekranem telewizora i obejrzeć zawody na szklanym ekranie. Natomiast drugi sposób (i ten właśnie bardzo polecamy – przyp. red.) to kupić grę i samemu wcielić się w kierowcę Formuły 1. Każdy z tych wyborów ma zarówno swoje wady, jak i zalety. Ja jednak skoncentruję się na tym drugim. F1 2000 firmy EA SPORTS nie jest może majstersztykiem, ale pozwala przynajmniej na zorientowanie się, jak ciężkie i niebezpieczne jest życie kierowcy wyścigowego.

CO „NA PAPIERZE"

Na początek kilka słów na temat spolszczenia tej gry i instrukcji do niej. Poziom merytoryczny tekstów jest całkiem niezły. Gracz otrzymuje sporo ciekawych informacji o kierowcach, zespołach i trasach, a wyjaśnienia dotyczące ustawień – rzeczowe i jasne, zaś w instrukcji zawarte są zarówno szczegółowe porady co do sposobów pokonywania zakrętów, jak i ogólne – dotyczące techniki hamowania czy zmiany biegów. Natomiast mam spore zastrzeżenia do korekty – w jaki sposób można było przepuścić tyle literówek? (To woła o pomstę do nieba – przyp. kor.). No i jeszcze rzecz, która naprawdę przyprawia o mdłości – otóż na początku prawie każdego opisu toru znajdujemy następującą frazę: „[...] jest obiektem zbudowanym specjalnie na potrzeby sportu samochodowego". Ja rozumiem raz czy dwa, ale powtórzyć czternaście razy to samo w opisach siedemnastu torów!

JEŹDZIMY

Model jazdy w F1 2000 jest nieco dziwny. Tak samo jak stopniowanie trudności, ale w zasadzie – można się przyzwyczaić. Jeśli włączy się wszystkie opcje pomocy (hamowanie, wyprowadzanie z poślizgu itp.), ukończenie wyścigu na pierwszym miejscu w zasadzie nie stanowi żadnego problemu. Mniej wprawnym wirtualnym kierowcom brak pomocy może w ogóle uniemożliwić dotarcie do mety w jednym kawałku! Mimo to warto potrenować jazdę bez pomocy komputera. Człowiek ma wtedy pojęcie, jak trudno jest prowadzić prawdziwy bolid F1.

Wpaść w poślizg i w rezultacie uszkodzić siebie i innych jest bardzo prosto, więc trochę ostrożności nie zawadzi.

CO WIDAĆ?

F1 2000 ma dosyć duże wymagania sprzętowe, ale rekompensuje to doskonałymi efektami wizualnymi. Powtórki oglądane przy wykorzystaniu dobrej karty graficznej i szybkiego procesora przypominają te znane z prawdziwych zawodów F1. W grze jest bardzo rozbudowane menu dotyczące szczegółowych ustawień grafiki. Można włączyć lub wyłączyć praktycznie każdy widniejący na ekranie komputera element obrazu. Miłą opcją jest możliwość ustawienia trzech własnych, dowolnie definiowanych widoków, co pozwala graczowi na indywidualne dostosowanie sposobu patrzenia na tor.

CO SŁYCHAĆ?

Gdy przegląda się menu, uszy gracza pieści miła muzyka o lekkim zabarwieniu industrialnym, natomiast sam wyścig to prawdziwe wyzwanie dla bębenków. Ryk silników, pisk opon, krzyki publiczności to tylko część z wrażeń słuchowych. Gra wykorzystuje oczywiście EAX–a, jak również A3D, więc nawet bez korzystania z lusterek bocznych możesz stwierdzić, że ktoś zamierza Cię wyprzedzić. Jakość komentarzy – zarówno przed, jak i po wyścigach – jest całkiem niezła, chociaż po pewnym czasie mogą się oczywiście znudzić. Zwłaszcza że wśród ośmiu wersji językowych brakuje polskiej. Pozostaje więc słuchanie gadki angielskiego lektora.

DOSTOSUJ GRĘ

Menu F1 2000 udostępnia możliwość dopasowania do własnych upodobań długości wyścigów i częstotliwości awarii bolidu. Możliwe są nawet tak ekstremalne ustawienia, jak 100% długości trasy przy siedmiokrotnie częstszych awariach niż w rzeczywistości (dotyczy to również zużycia paliwa). Zmiana ilości pojazdów prowadzo-

F1 2000

Przeciążenia dorównujące tym, które działają na pilotów samolotów myśliwskich, olbrzymie prędkości i przyspieszenia oraz ogłuszający ryk silników i... publiczności. Tego wszystkiego doświadczamy na wyścigach F1. A co, gdy ktoś nie ma biletu?

nych przez komputer, poza zmniejszeniem konkurencji na trasie, ma wpływ na szybkość pracy komputera.

WYBIERAMY STAJNIĘ

Wybór bolidu jest prywatną sprawą każdego gracza. Można się kierować sympatią dla danego zespołu, osiągami startujących w jego barwach pojazdów, jak również kolorem. Różnice w osiągach są raczej niewielkie, ale czasami decydujące. Włączenie opcji wyrównującej osiągi psuje oczywiście ten element zabawy. W wyborze zespołu może trochę pomóc instrukcja, ale nie należy jej ślepo wierzyć.

GARAŻ

Przed każdym wyścigiem trzeba bolid dostroić. Nie jest to obowiązkowe, ale raczej wskazane, a to ze względu na odmienne warunki na trasach oraz różne przyzwyczajenia kierowców. Zawartość menu konfiguracji samochodu przyprawia o ból głowy. Muszę przyznać, że pierwszy raz widzę grę z taką ilością ustawień pojazdu. Połapanie się w tym wszystkim ułatwia trochę instrukcja, ale dogłębne poznanie jej zawartości i nauczenie się, jaki wpływ ma dana opcja na zachowanie bolidu, jest możliwe tylko przy zastosowaniu metody prób i błędów. Konfigurowanie wozu jest dosyć żmudną pracą, ale opłacalną, bo procentuje w trakcie walki o miejsce startowe i – oczywiście – podczas samego wyścigu.

U MECHANIKÓW

W trakcie wyścigu można, oczywiście, zjechać do boksu w celu zatankowania czy zmiany opon. Pamiętać jednak należy o poinformowaniu ekipy o tym, co ma być zmienione i ile paliwa trzeba dolać. Możliwość takiego zjazdu jest sygnalizowana i jeżeli zrobisz to wcześniej, czas postoju w boksie może się znacznie wydłużyć. Kontrola stanu zużycia opon jest możliwa przy użyciu ekranu umieszczonego na kierownicy. Tuż obok niego widnieje wskaźnik temperatury – ta mierzona jest w trzech różnych punktach koła. Migające kontrolki nie pełnią tylko funkcji ozdoby – jeśli nie zareagujesz na czas lub nie zauważysz informacji np. o stanie paliwa, to masz dużą szansę na to, że nie ukończysz wyścigu. Warto dodać, że zjechanie na pobocze powoduje szybsze zużywanie opon, więc ostrożnie na zakrętach.

SZTUCZNA INTELIGENCJA

Kierowcy sterowani przez komputer nie zachwycają swymi umiejętnościami, a już ryzykanctwo na pewno nie jest ich cechą dominującą. Jeżdżą bardzo precyzyjnie i... to wszystko. Dosyć łatwo ich wyprzedzać, ale najdrobniejszy błąd bardzo szybko się mści, a dogonienie stawki nie jest wcale takie proste. Ustawienie zróżnicowania mocy bolidów w zależności od stajni, z jakiej pochodzą, potrafi dodać grze smaczku i podnieść wymagania co do techniki jazdy.

Wybór między oglądaniem, a graniem pozostawiam Tobie, Drogi Czytelniku, mam jednak nadzieję, że pogodzisz obydwie te czynności. Oglądanie mistrzów w akcji pozwoli Ci lepiej jeździć w trakcie gry, a granie – oprócz rozrywki i satysfakcji – da Ci możliwość zajrzenia tam, gdzie kamery nie zaglądają.

Zulu

EA Sports
www.easportsf1.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

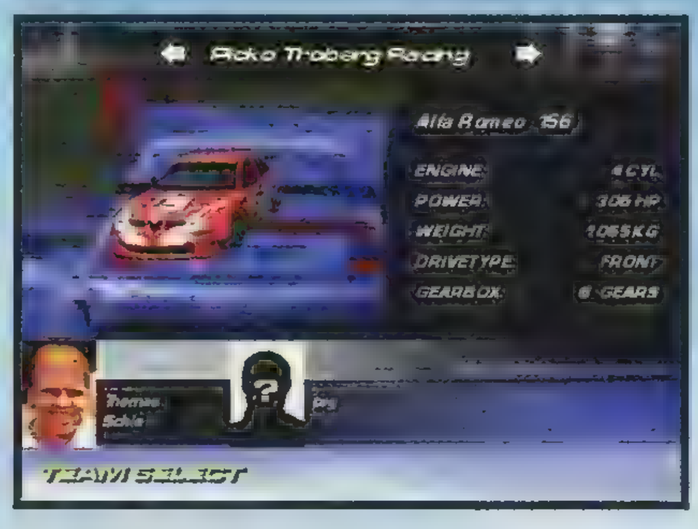
OCENA: 7/10

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Zawody „Touring Car Championship" nie cieszą się w Polsce dużą popularnością. Główną tego przyczyną jest zapewne nasz ograniczony dostęp do informacji. W polskiej prasie bądź telewizji próżno szukać jakiejkolwiek wzmianki dotyczącej owych wyścigów, ale w szerokim świecie sprawa ma się zupełnie inaczej. Żywym dowodem popularności takich zawodów są miliony oglądających je fanów, a powstanie kilku gier komputerowych związanych z tematem (w szczególności znakomite dwie części gry TOCA firmy CODEMASTERS) też ma swoje znaczenie.

SWEDISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP to kolejna propozycja z tego nurtu, ale tym razem ze stajni DIGITAL ILLUSION. Tradycyjnie autorzy zadbali o pełną zgodność fabuły z rzeczywistością. Mamy więc prawdziwe marki samochodów, prawdziwe nazwiska kierowców i prawdziwe tory wyścigowe. Idąc dalej tym tropem, należałoby wspomnieć o idealnym odwzorowaniu wszystkich tras, a to dzięki setkom zdjęć, nagrań i innych dupereli, jakimi w dzisiejszych czasach zwykli chwalić się autorzy przy niemal każdej swojej nowej produkcji.

Opcja Championship, czyli „serce" całej gry, to 16 kolejnych wyścigów, w których gracz będzie musiał udowodnić swą wyższość nad pozostałymi piętnastoma kierowcami. Zadanie to jest wyjątkowo trudne, a to z co najmniej dwóch powodów. Po pierwsze, w STCC mamy bardzo dobry algorytm SI. Przeciwnicy walczą nieustępliwie, nie popuszczając nawet na moment. Każdą trasę z wiadomych względów mają doskonale opanowaną i raczej nie należy liczyć na jakieś rażące błędy z ich strony. Przy ustawieniu poziomu trudności na maksimum, aby marzyć o wygranej, musimy pokonać trasę niemal bezbłędnie. Niestety, i tak niczego to nie gwarantuje.



Drugą trudnością, jaką napotkają gracze na drodze do zwycięstwa, jest skomplikowany model jazdy. Autorzy włożyli wiele wysiłku w to, żeby ich dzieło jak najdokładniej symulowało rzeczywistość, dlatego każdy, kto spodziewał się zwykłej gry arcade'owej, śmiało może odpuścić sobie resztę tego artykułu. Nie ma tutaj mowy o brawurowym rajdzie bez spuszczania nogi z gazu. Nauka jazdy w STCC to 50% całego czasu, jaki przyjdzie graczowi spędzić z tą grą. Samochody różnych marek zachowują się zupełnie inaczej, a nie zapominajmy jeszcze o odmiennych warunkach atmosferycznych. Bardzo wyraźnie została zaznaczona różnica w zachowaniu samochodów z napędem na różne osie. Nie ma porównania w prowadzeniu aut z napędem na przód i na tył, jednak w obu wersjach model jazdy wypada równie dobrze. Nieco gorzej jest w przypadku samochodów z napędem na obie osie. Tu autorom wyraźnie zabrakło wyobraźni, bo według nich to auto prowadzi się gorzej (łatwiej o poślizg) niż w przypadku napędu na jedną oś.

Zupełnie odrębny problem stanowi kontroler, za pomocą którego będziemy sterować samochodem. STCC jest jedną z niewielu gier wyścigowych, w których, moim zdaniem, klawiatura absolutnie nie ma racji bytu. Wiadomo, że zawsze w takim przypadku lepiej operuje się kierownicą, lecz tutaj jest to bezwzględna konieczność. Niemożność stopniowania skrętu kół i swobodnego dawkowania gazu powoduje, że gra nie tylko jest o wiele trudniejsza, ale też traci sporo ze swego uroku. Sporo błędów, jakie popełnimy w rozgrywce, można by wyeliminować, gdybyśmy tylko mieli pod dłonią koło kierownicy, a nie dwa przyciski.

Oprawa STCC stoi na najwyższym poziomie. Z grubsza rzecz biorąc, całość prezentuje się niemal identycznie jak konkurencyjna TOCA. Ciekawe modele samochodów, nienagannie przygotowane trasy i wiele efektów specjalnych (np. odbicia soczewkowe) tworzą bardzo ciekawą, przyjazną dla oka szatę graficzną. Niewiele gorzej jest w przypadku warstwy dźwiękowej. Dynamiczna ścieżka muzyczna i niezłe odgłosy z gry (z wyłączeniem „gangu" silnika, który nie ma mocy) nie pozostawiają wiele do życzenia.

STCC to pozycja godna polecenia wszystkim graczom, którzy przedkładają realizm nad styl arcade'owy. Pozostaje tylko pytanie, czy jest to gra lepsza od produkcji CODEMASTERS? Raczej nie, choć z drugiej strony nie sposób jednoznacznie określić tych elementów, które definitywnie przekreślają szansę STCC na zajęcie pierwszego miejsca.

TEG

Digital Illusion
www.stccspel.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – NIEZNANY
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Od czasu gdy po raz pierwszy miałem możliwość zagrania w najnowszą część serii NEED FOR SPEED, nie minął jeszcze miesiąc. Nie byłoby w tym może nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż wtedy gra miała dopiero około 70% kodu, a dziś jest już ukończona. Czy wiele się przez ten czas zmieniło? – odpowiedź na to pytanie chyba najbardziej Was nurtuje. Czas więc odkryć wszystkie karty...

Główny zarys idei gry pozostał niezmieniony. Wszystkie tryby, o których mowa była uprzednio, znalazły się w ostatecznej wersji, wraz z niezmienionymi zasadami. Mamy więc takie opcje, jak: Single Race (kto pierwszy, ten lepszy), Knockout (ostatni odpada), Evolution Career (tryb kariery z kupowaniem nowych samochodów i osprzętu do nich), Factory Driver (kierowca testowy w fabryce Porsche). Całość gwarantuje zabawę na wiele, wiele godzin, w trakcie których na pewno nie będziecie się nudzić.

Liczba dostępnych tras powiększyła się nieco (w sumie jest ich 14), ale szczerze mówiąc – liczyłem na więcej. Niedostatek ten jednak w pełni rekompensuje jakość torów. Wszystkie trasy doskonale nadają się do gry, niezależnie od tego, czy są otwarte (odcinek przejeżdżamy tylko raz), czy zamknięte (kilkakrotnie pokonywane pętle). Tory są bardzo zróżnicowane, tak ze względu na konstrukcję, jak i symulowany teren. Pożyteczną nowinką jest możliwość przejazdu każdej trasy na kilka sposobów (dowolny wybór drogi na rozgałęzieniach) – oczywiście należy wybierać odcinki najkrótsze.

W porównaniu z wersją testową fizyka jazdy uległa pewnym modyfikacjom. Tak jak obiecywano, autorzy podrasowali nieco system kierowania, dzięki czemu stał się bardziej precyzyjny. Różnica w kierowaniu poszczególnymi modelami samochodów Porsche została podkreślona jeszcze wyraźniej. Tego nie da się opisać, to trzeba zobaczyć. Programistom udało się dokonać rzeczy niesamowitej – grając po prostu czujemy samochód, którym jedziemy! Gdy wybierzemy „356–kę" z lat 60., to czujemy tę masę, ten ciężar, który nie pozwala nam na efektowne manewry; natomiast gdy siądziemy za kierownicą GT3, to zdaje się, że ten samochód ma skrzydła. Równie przyjemnie prowadzi się je na zakrętach. Choć malkontenci mogliby powiedzieć, że wozy nie zachowują się tak jak w rzeczywistości, to moim zdaniem wygląda to już bardzo prawdopodobnie.

Niestety, niewiele się zmieniło jeśli chodzi o dość sporną kwestię uszkodzeń samochodów. Choć zrobiono już sporo (kilka stref uszkodzeń, odpowiednia reakcja na określony ich rodzaj), wciąż jest to czubek góry lodowej. Brakuje mi w tym wszystkim najważniejszej cechy, a mianowicie regulacji siły zderzeń. Według niektórych obecne ustawienia (dwudziestoprocentowe uszkodzenia wozu przy czołowym zderzeniu) w zupełności wystarczą, lecz w moim mniemaniu jest to wciąż za mało. Od czasu

gdy NEED FOR SPEED ma aspiracje stać się grą symulacyjną (przynajmniej takie deklaracje twórców można było ostatnio wyczytać w I–necie), element damage'u stał się szalenie istotny.

Szata graficzna tej gry to prawdziwy raj na ziemi. Malownicze krajobrazy i doskonałe modele samochodów tworzą zdumiewającą całość. Mając w domu NFS PORSCHE 2000 nie muszę zaprzątać sobie głowy planowaniem wakacji, bo mam tutaj wszystko, czego mi potrzeba: ulubioną formę odpoczynku (jazda samochodem) oraz przepiękne krajobrazy, których próżno szukać w realnym świecie. Szczególnie fajnie prezentują się „żywi" kierowcy, wyglądający zza cudownie przezroczystych szyb. Oczywiście autorzy pokusili się o całą masę spektakularnych efektów specjalnych, których nie tylko nie sposób nazwać, ale nawet ogarnąć wzrokiem. Wielce pozytywnym jest fakt, iż engine gry został odpowiednio usprawniony i nie potrzeba supernowoczesnego sprzętu, aby dało się grać.

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 zdecydowanie ucieszy fanów sławnej serii „elektroników", ale powinien też poszerzyć to grono o nowych zapaleńców. Dobre przygotowanie merytoryczne, bogactwo opcji i znakomite wykonanie to zalety, które mówią same za siebie. Może nie jest to gra zbyt nowatorska, może nie wprowadza wielu zmian w stosunku do poprzednich części serii, ale z pewnością ma to COŚ, co przyciąga gracza i nie pozwala mu oderwać się od monitora.

TEG

Electronic Arts

www.needforspeed.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

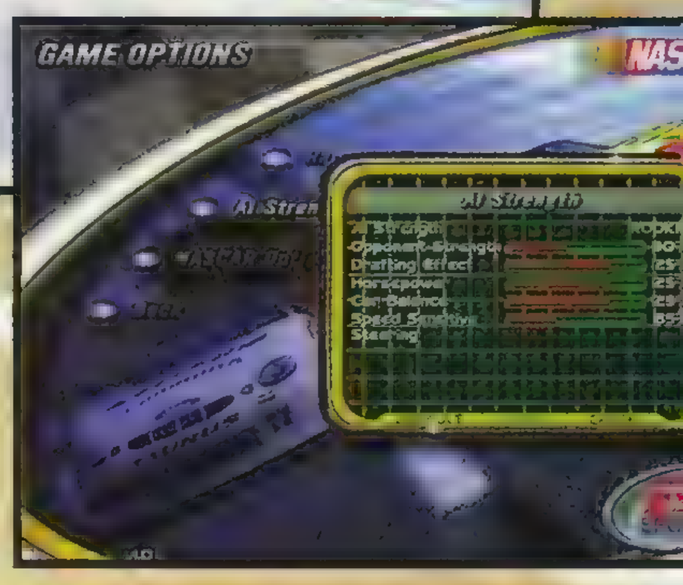
Jedno z moich największych marzeń dotyczy startu w wyścigach klasy NASCAR. Prawdopodobnie nigdy się ono nie spełni, ale dzięki twórcom gier komputerowych mogę choć w niewielkim stopniu zaspokoić swe pragnienia. Nowe technologie, jakimi dysponują teraz producenci, pozwalają na stworzenie wysoce zadowalającej kopii rzeczywistości (do pełnego realizmu jeszcze trochę im brakuje). Niestety, nie każdy potrafi w pełni wykorzystać swój potencjał. Nawet tacy profesjonaliści jak ludzie z EA SPORTS, którzy z niejednego pieca chleb jedli, potrafią się wyłożyć. Na szczęście w ich wykonaniu słabe gry to raczej klasyczne wpadki, a nie obniżka lotów. Wysokiej klasy NASCAR 2000 powinien wystarczyć za dowód.

LICENCJA NA...

Nowa gra EA SPORTS kontynuuje linię produktów ze znakomitym zapleczem merytorycznym. Tradycyjnie już autorzy wykupili licencje na używanie oryginalnych nazw zespołów i nazwisk kierowców dla nich jeżdżących.

DUŻO ZABAWY

Gracz może wziąć udział w jednym z pięciu rodzajów rozgrywek: Quick Race (pojedynczy wyścig na dowolnie wybranej trasie), Single Race Weekend (pojedynczy wyścig razem z sesją kwalifikacyjną), Race Against the King (wyścig sam na sam z królem danego toru – naprawdę mocnym zawodnikiem), Championship (nowy sezon obejmujący standardowo 28 tras, istnieje jednak możliwość poszerzenia tej liczby o dal-



nymi torami. Ja sam odebrałem te nowości bardzo pozytywnie, głównie dlatego, że nowe trasy są ciekawie skonstruowane i dość znacznie różnią się od pozostałych. Tutaj klasyczny kształt jajka nie jest nawet kształtem umownym, po prostu nowe trasy są bardziej wykręcone. Wprowadza to odrobinę świeżości do gry i poważnie urozmaica zabawę (a na pewno ją wydłuża).

Zawody klasy Nascar stały się tematem często wykorzystywanym w nowych grach wyścigowych. Wśród nich jak zwykle pojawiają się tytuły słabe i dobre. NASCAR 2000 na szczęście zalicza się do tej drugiej grupy...

Gracze żądni wiedzy mogą poszerzyć swoje horyzonty dzięki specjalnej opcji, w której znajdują się informacje o osiągnięciach teamów i poszczególnych kierowców. Szereg trybów i najrozmaitszych ustawień pozwala idealnie dopasować sobie grę do własnych potrzeb bądź – jak kto woli – umiejętności. Pojawia się tu kilka nowych rozwiązań, lecz wbrew pozorom to właśnie te stare decydują o dużej przydatności. Jedną z opcji, bez których naprawdę trudno by było się obejść, jest siła komputerowego przeciwnika. Tym razem determinowana jest przez sześć wskaźników, które na pozór dotyczą różnych elementów, lecz tak naprawdę stanowią jedną całość. Drugą szalenie istotną opcją jest też handicap, ale dla gracza. Tutaj będzie można zadecydować m.in. o możliwości uszkodzenia samochodu, pomocy komputera w szczególnych sytuacjach (np. przejęcie kontroli w przypadku żółtej flagi) czy wreszcie o dopuszczalnych pomyłkach w boksie. Oczywiście dostępnych opcji jest o wiele więcej, jednak nie są już one ani tak istotne, ani tak interesujące jak wymienione. W sumie nikt nie powinien być zawiedziony możliwościami konfiguracyjnymi gry.

szych 5 wymyślonych torów bądź skrócenie jej, o ile nam się podoba) i Multiplayer (zabawa z przyjaciółmi poprzez sieć lub kabel szeregowy).

Jak już napisałem przed momentem, ogólna liczba dostępnych tras wynosi 33, spośród których 28 jest prawdziwych, a pozostałe 5 autorzy wymyślili specjalnie na potrzeby gry (co nie zmienia jednak faktu, że wszystkie cechuje ta sama precyzja wykonania i są równie grywalne). Nie każdemu jednak muszą się podobać takie nowinki i dobrze, że autorzy gry są tego samego zdania. Dowolność w wyborze liczby tras, na których zechcemy się ścigać, to bardzo ładny gest w stronę graczy. Konserwatyści zechcą zapewne grać tylko na tych trasach, które mają swoje odpowiedniki w rzeczywistości, natomiast pozostali raczej nie pogardzą wyimaginowa-

KONTROWERSYJNE WYPADKI

Model jazdy należy do grona tych bardziej udanych, choć nie jest, oczywiście, bez skazy. Na każdym kroku gra sygnalizuje nam, że jej autorzy nie zapomnieli o fizyce jazdy. Samochody wpadają w poślizgi, wynosi je na zakrętach i ulegają kraksom. „Złapanie" pobocza także nie wróży niczego dobrego – w najlepszym razie skończy się na piruecie i stracie kilku cennych sekund, a w najgorszym może to być ostatni błąd gracza w danym wyścigu. Mimo wszystko nauka jazdy nie powinna Wam zająć zbyt dużo czasu. Dużo więcej godzin spędzicie zapewne na nauce poruszania się w tłumie pojazdów. Rzeczywiście, przebicie się z ostatniego miejsca na czoło stawki nie jest prostym zadaniem, tym bardziej, że komputerowy przeciwnik nie zamierza niczego ułatwiać.

Ustawienie odpowiedniej siły komputera to podstawowa sprawa, gdy

siadamy do gry. Początkujący, aby uniknąć frustracji, powinni zacząć od możliwie najniższego poziomu, natomiast zaprawieni w boju zapewne zechcą od razu wypłynąć na

NASCAR 2000

szerokie wody. I tu spotka ich miła niespodzianka – gra nie jest wcale taka łatwa jak poprzedniczki. Licząc na standardowe ustawienia samochodu, możemy zapomnieć o ostatecznym sukcesie. Aby wygrać, nie dość że trzeba jeździć bezbłędnie, to jeszcze odpowiednio podrasować maszynę. Opcja „garażowa" w NASCAR 2000 jest dość skromna w porównaniu z konkurencyjnymi tytułami, lecz posiada wszystkie najważniejsze elementy. Prawdziwym wyjadaczom zapewne nie trzeba tłumaczyć, do czego służą takie ustawienia, jak: ciśnienie w oponach, kąt spojlerów czy długość biegów, aczkolwiek nawet gdyby, to gra do każdego elementu ma krótką notkę, w której zawarto meritum sprawy.

Opcja zniszczeń samochodu wywołuje najwięcej kontrowersji. Po jej włączeniu auto rzeczywiście ulega destrukcji, lecz nie dzieje się to w sposób odpowiadający rzeczywistości. Po pierwsze niektóre kraksy, do jakich wcześniej czy później na pewno w grze dojdzie, w rzeczywistości skończyłyby się tragicznie, a tutaj uszkadza się zawieszenie czy pęknie opona. Inną sprawą jest brak wyraźnych skutków odniesionych uszkodzeń. Zdarzyło się, że z dwoma przebitymi kołami udało mi się wygrać, choć do przejechania pozostało dobrych kilka okrążeń. Aby nie być jednostronnym, należy przyznać, że jakieś tam skutki odczujemy (np. mniejsza prędkość maksymalna), ale jest to raczej marna pociecha.

GODNI NAŚLADOWANIA

Oprawa gry to kolejny mocny jej punkt. Autorzy zrobili ciekawie przedstawiające się dzieło, a do tego chodzące w bardzo przyzwoitym tempie (Celeron 300 MHz i Voodoo 2 w zupełności wystarczają do gry przy włączonych wszystkich opcjach graficznych). Wszystkie trasy zostały przygotowane z precyzją godną naśladowania. Każda prosta czy zakręt to wierna kopia rzeczywistości. Całe otoczenie toru także w miarę możliwości odpowiada pierwowzorowi. Zdaje się, że każda kępka trawy jest na swoim miejscu. Modelom samochodów również niewiele brakuje. Bajecznie kolorowe karoserie i przezroczyste szyby to dopiero przedsmak wrażeń, jakie czekają gracza podczas wyścigu. Prawdziwym deserem jest system reakcji na zderzenia. W zależności od rodzaju wypadku i jego siły samochodom przybywa coraz więcej efektownych wgnieceń, a niekiedy odpadają mu nawet całe elementy (np. maska). Drobna „przycierka" o bandę także nie pozostaje bez echa. Kilka różnych ujęć kamery pozwala dość dokładnie rozeznać się w poniesionych stratach.

Odbiór gry nie byłby jednak aż tak dobry, gdyby nie cała masa efektów specjalnych, towarzyszących zabawie. Jedne są bardziej, drugie mniej wyraźne, lecz wszystkie mają swój udział w tworzeniu klimatu. Refleksy na maskach samochodów czy „realny" dymek unoszący się za pędzącymi wozami to już nic nowego w dzisiejszych grach. Jak mówi przysłowie: „diabeł tkwi w szczegółach" i tak jest w istocie. Jedną z takich cieszących „drobnostek" jest, przy widoku z wewnątrz samochodu, cień bocznego słupka poruszający się razem ze zmianą naszego położenia względem słońca. Wygląda to tyle niewinnie, co efektownie. Wydaje się, że skoro autorzy pomyśleli o takiej drobnostce, to chyba pomyśleli o wszystkim.

Warstwa dźwiękowa opiera się głównie na odgłosach z wyścigu (nie licząc dość monotonnej i powtarzającej się muzyczki z menu gry), a te są najwyższej próby. Ryk silników, pisk opon, dźwięki miażdżonej karoserii etc. powstały na bazie nagrań pochodzących bezpośrednio z prawdziwych zawodów. Całość komponuje się nienagannie, a żaden dźwięk nie jest zagłuszany przez inne. Pod względem oprawy gra tworzy więc monolit bez wyraźnych słabych punktów.

NASCAR 2000 jest pozycją bardzo solidną. W przeciwieństwie do F1 2000 (recenzja w tym numerze), autorom nie zabrakło fantazji i konsekwencji w realizowaniu planów. Dopracowanie szczegółów stało się kluczem do sukcesu. Duże możliwości konfiguracyjne poszerzają znacznie krąg potencjalnych klientów, a znakomite wykonanie zapewnia, że gra szybko się nie znudzi. Niemal pełen realizm rozgrywki (kulejące reakcje na stłuczki) to chyba największy z atutów, jakimi mogłaby się pochwalić gra wyścigowa. Zgodnie z założeniami NASCAR 2000 miał być wielki i takim jest w istocie. Spokojnie może konkurować z NASCAR–ami innych firm developerskich. I kto wie, czy na dzień dzisiejszy nie jest najlepszym z nich wszystkich?

TEG

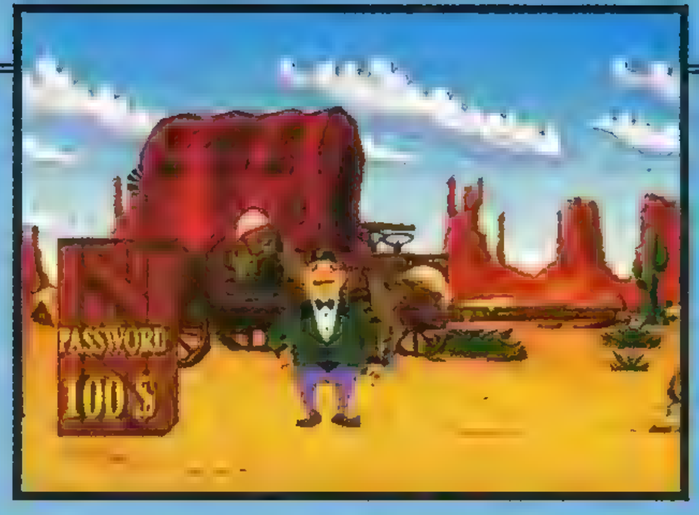
NASCAR po europejsku!!!

Wyścigi klasy NASCAR są bardzo popularne w Stanach Zjednoczonych, a to oczywiście łączy się z dużymi pieniędzmi. Nic dziwnego, że z amerykańskich doświadczeń chcą skorzystać Europejczycy. Nowa seria wyścigowa EUROC (European Roadster Championship) ma opierać się na podobnych do NASCARA zasadach. Szansa na powodzenie tego projektu jest o tyle duża, że pracują nad nim tacy ludzie, jak: Jochen Neerpash – były kierowca wyścigowy, a potem menadżer sportowy Forda, Talbota, BMW i Mercedesa, oraz Wilhelm Weber – menadżer Michaela i Ralfa Schumacherów. Pierwsze mistrzostwa EUROC mają rozegrać się już w tym roku. Udział w nim ma wziąć 14 zespołów (każdy wystawiający po dwa pojazdy); zaplanowano także 10 wyścigów (m.in. w Austrii, Włoszech, Niemczech, Anglii i Francji). Fani NASCARA będą więc mogli już wkrótce na żywo oglądać „podróbkę" swej ulubionej dyscypliny sportu (miejmy nadzieję, że poziomem nie będzie ustępowała oryginałowi).

EA Sports
www.easports.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

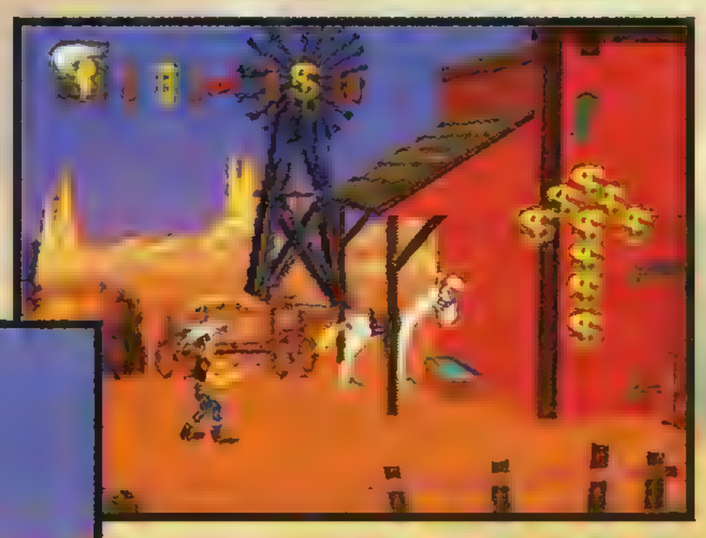
OCENA: 7/10



LUCKY LUCKE
ON THE DALTONS' TRAIL

Od czego by tu zacząć? Hmmm, może tak: LUCKY LUCKE to niesamowicie wciągająca gra o charakterze zręcznościowym, gwarantująca wspaniałe emocje oraz masę zabawy. Hej, zaraz, zaraz – to przecież fragment tekstu z pudełka tej gry! No cóż, tak na poważnie, to wydaje mi się, że postać dzielnego kowboja zwanego Lucky Lucke zna chyba każdy. Jakaś część z Was miała już kiedyś możliwość oglądać jego przygody na ekranach swych telewizorów. Kilka lat temu nasza kochana „dwójka" zakupiła i wyemitowała jedną z serii kreskówki o tym niefrasobliwym osobniku i jego przyjaciołach. Niestety, nie wszyscy, którzy też doznali zapewne nieprzyjemności oglądania filmu fabularnego, w którym próbowano przenieść te historyjki (a jest ich trochę!) na duży ekran. Nie ma co się oszukiwać – to akurat była słabizna. Natomiast niczego złego nie można powiedzieć o filmie animowanym, który został stworzony na podstawie historyjek z serii komiksowej. Te obrazkowe opowiastki można było nabyć swego czasu (a nawet nie tak dawno) w polskich księgarniach, a więc wbrew pozorom ten bohater powinien być znany szerszej publiczności w naszym kraju. Jednak ilość wydawnictw dotyczących „Lucka", jakie opublikowano w Polsce, są niczym w porównaniu z rynkiem angielskim czy też francuskim. Tam można dostać niemalże wszystko, co wyprodukowano z podobizną dzielnego kowboja. Swoją cegiełkę do tej piramidki postanowiła dołożyć firma INFOGRAMES, wydając grę platformową z udziałem LL oraz jego odwiecznych wrogów – braci Daltonów. Jak im to wyszło? Hmm, czytajcie dalej!

W swoim produkcie panowie z INFOGRAMES starali się jak najwierniej oddać klimat komiksu oraz filmu animowanego. Można powiedzieć, że z jednej strony udało się im to znakomicie, a z drugiej ponieśli całkowitą klęskę. Bo oto trzeba przyznać, że pod względem oprawy graficznej modele postaci w wierny sposób odzwierciedlają te, które widzieliśmy w komiksie czy też na ekranach telewizorów. Tekstury są śmieszne i nadają grze komiksowego klimatu. Animacja, choć nie najwyższych lotów, jest w miarę przyjemna dla oka, ale zbyt powolna. Niestety, po bliższym przyjrzeniu się grze widać, że nie wszystko tu wygląda tak różowo. Dość szybko zauważamy, iż postacie nie wyglądają tak dobrze, jakbyśmy chcieli – są kanciaste i, niestety, sprawiają wrażenie niedokończonych, robionych w wielkim pośpiechu. Jedynie główny bohater nie wychodzi najgorzej. Twórcy gry wyposażyli go w podstawowe umiejętności zręcznościowe, takie jak skakanie oraz strzelanie. Do tego nauczono go jak biegać i podkładać laski dynamitu – jest w tym mistrzem pod warunkiem, że ma kilka pod ręką.



Kolejnym ciosem dla gry jest jej... fabuła (co za ironia losu – przyp. red.). Etapy są czysto zręcznościowe, choć miejscami wymaga się od graczy nieco więcej precyzji, np. trzeba tak strzelić w rurę, by kula poleciała na sam jej koniec i trafiła złoczyńcę. I gdyby takich akcentów było więcej, to z pewnością grałoby się o wiele przyjemniej. Niestety, w tym tytule nie uświadczymy ani jednej kropli miodu. Gra jest potwornie nudna, a kolejne etapy nie robią żadnego większego wrażenia. Są takie... nijakie, czegoś im brakuje. Na szczęście przewidziano tu także poziomy bonusowe. Te zmieniają się co level i są całkiem zabawne, chociaż nie ratują całej gry. Po prostu wieje nudą...

Oprawa audio jest adekwatna do całości tego produktu. Odgłosy są przeciętne, a muzyka, mimo iż wzorowana na utworach z serialu animowanego, nie wzbudza większych emocji – ot, takie sobie kawałki...

LUCKY LUCKE ON THE DALTONS' TRAIL jest konwersją tytułu wydanego przed laty na PLAYSTATION. Niestety, nie jest to powód do radości. Chociażby z tej przyczyny, że gra ukazała się na szarej konsolce jakiś czas temu, na PC już nie wygląda tak okazale. Co zatem otrzymamy inwestując w płytkę z przygodami Lucky Lucke'a? Kolejną standardową platformówkę, w dodatku niemodną...

Konsolite

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 2/10

CROC 2

Cześć! Pamiętacie mnie? To ja, mały krokodyl Croc! Powinniście mnie znać, ponieważ jakiś czas temu już gościłem na Waszych monitorach. I nawet zyskałem sobie pewną popularność. Wtedy, jak pamiętacie, byłem zmuszony uratować swoich przyjaciół – śmieszne, kudłate stworki nazywane gobosami. Uwięził je baron Dante, a ja musiałem wyrwać je z rąk tego okrutnika. Na szczęście dzięki Waszej pomocy sprostałem temu zadaniu. Teraz możemy się spotkać ponownie. Cieszycie się?

Zapewne chcecie wiedzieć, co się stało, że ponownie proszę Was o pomoc. Nie uwierzycie, ale Dante powrócił. A stało się to za sprawą jego pomocników, którzy wykonując tajne obrzędy przywrócili go temu światu. Niestety. Jak zapewne się domyślacie, Dante pała do mnie nienawiścią za to, że poprzednio pokrzyżowałem mu plany. Dlatego poprzysiągł mi zemstę. Na domiar złego, gdy bawiłem się z przyjaciółmi na plaży, morze wyrzuciło na brzeg dziwną butelkę. I zgadnijcie, co w niej znalazłem? List, ale nie taki zwykły. Jako podpis był tam odcisk łapy – takiej jak moja – i prośba o pomoc. Sami widzicie, że nie miałem innego wyjścia jak tylko odpowiedzieć na wezwanie. Jednak zadanie, jakie mnie czeka, nie jest wcale proste. Aby dostać się do wyspy, z której przypłynęła butelka, muszę najpierw odwiedzić cztery wioski gobosów i pomóc ich mieszkańcom. A musicie wiedzieć, że w każdej osadzie żyje inna odmiana tych stworków. W jednej są takie, które uwielbiają morze, w innej takie, dla których najlepszym środowiskiem są jaskinie, w kolejnej osadzie spotkam gobosy przypominające starożytnych Inków. Jak więc widzicie, ze mną i moimi przyjaciółmi nuda Wam nie grozi, bo zwiedzicie kawał świata i poznacie wiele nowego.

A musicie wiedzieć, że zapamiętałem wszystkie umiejętności, których nauczyłem się podczas naszego ostatniego spotkania. Nadal potrafię skakać oraz łapać się liny bądź krat. Nadal mogę przygnieść przeciwnika swoim superprzydepnięciem. Umiem też wspinać się po niektórych typach ścian. Nie zapomniałem też oczywiście o tym, że mogę uderzyć z ogona każdego sługusa Dantego. Musicie wiedzieć, że tym razem w moim plecaku mogę upchnąć wiele ciekawych i pomocnych przedmiotów, takich jak specjalna guma w kilku rodzajach, dzięki której będę mógł wyżej podskoczyć. To nie koniec, nauczyłem się także prowadzić przeróżne pojazdy, poczynając od motorówki, poprzez minisamochodzik, balon, aż do samolotu. Prawda, że jestem zdolny?

Na szczęście jeżeli chodzi o samą wędrówkę, to nie zmieniło się zbyt wiele. Wszędzie są porozrzucane kryształy, które warto zbierać. Dlaczego? Podobnie jak poprzednio – dla punktów, ale teraz przydadzą się także w sklepach. Tak! Sklepach! Mogę tam kupić rozmaite przedmioty, które pomogą mi w wypełnianiu mojego zadania. Najbardziej przydatny wydaje się być dzbanek z serduszkami, dzięki któremu uda mi się żyć o wiele dłużej. Lubię też specjalne gumy, bo tylko dzięki nim uda mi się zdobyć niektóre kryształy.

Teraz przyjrzyjcie mi się dobrze. Widzicie te wszystkie wygładzenia? Te polygony? Prawda, że wyładniałem? Na dodatek otrzymałem nieco więcej klatek animacji, dzięki czemu poruszam się jeszcze płynniej. Prawda, że uroczo? Spójrzcie na otoczenie. Zauważcie, że jest ono bogatsze w detale. Tym razem naprawdę się postarano, aby moje przygody się spodobały. Wytężcie uszy. Słyszycie te miłe melodie? Mnie się bardzo podobają, uważam, że wręcz idealnie pasują do mojej przygody. Prawda?

Ale starczy tego chwalenia się. Czas ruszyć w świat, odnaleźć moich ziomków i pomóc gobosom. Niestety, nie jest to proste zadanie. Dante postarał się, abym miał jak najtrudniej. Wszędzie spotkam jego sługusów, którzy chcieliby mnie skrzywdzić. Na domiar złego część z tych zbirów skrzywdziła moich przyjaciół. Niejednokrotnie będę musiał znaleźć klucz do klatki bądź też złapać porywacza. Ale to jeszcze nie koniec – wszystkie etapy zostały przygotowane tak, aby wycisnąć ze mnie maksimum mojej zręczności. Niejednokrotnie zdarzy się, że nie uda mi się wskoczyć na platformę – wpadnę do ławy lub dostanę się na kolce, ale nie przejmujcie się... Na sam koniec muszę wspomnieć o kilku bossach, którzy tylko czekają, aby udaremnić mi dostanie się na ostatnią wyspę. Gdy wszystkich pokonam, czeka mnie jeszcze pojedynek z samym Dantem. Kiedy i on padnie pokonany, będę mógł dostać się na daleką wyspę i – być może – znaleźć rodaków. Czy pomożecie mi?

Konsolite

Fox Interactive

www.foxinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

GUNSHIP to legendarna seria symulatorów śmigłowców, wyprodukowana przez MICROPROSE. Wszystkie części tej serii, czyli jak dotąd dwie, wyznaczały nowe standardy tego typu gier. Charakteryzowały się wysoką „grywalnością" – warto też nadmienić, iż zyskały sobie zwolenników nie tylko wśród fanów symulatorów. Czy najnowsza odsłona GUNSHIP–a jest udaną kontynuacją poprzednich przebojów? Czy jest wydarzeniem na miarę swych poprzedniczek? Niestety, obawiam się, że na oba te pytania, choć z bólem serca, muszę odpowiedzieć: NIE.

SOWIETY GO HOME!

Fabuła przedstawia się następująco. Po zakończeniu konfliktu czeczeńskiego Rosjanie szybko poprawili swoją sytuację ekonomiczną rozbudowując siły zbrojne (nowa polityka Putina?). Ukraina przyłącza się do unii rosyjsko–białoruskiej i powstaje potęga militarna, która kieruje swe działa w stronę Polski. Do obrony naszego kraju stają siły NATO, czyli Amerykanie, Anglicy i Niemcy. Każde z państw tego konfliktu zaoferuje Ci, Drogi Graczu, odmienny śmigłowiec oraz całkiem inną kampanię. U Jankesów w hangarze będzie stał AH–64D, u Angoli – WAH–64D (brytyjska odmiana Apache'a), a u Niemców – Eurocopter Tiger. Oczywiście możesz się też opowiedzieć po „jedynie słusznej stronie" i zasiąść za sterami Mi–28. To tyle tytułem prezentacji sprzętu. Niestety, nasza rodzima technika została przez MICROPROSE całkowicie zignorowana. Mimo że walka toczy się na polskiej ziemi, a nasz kraj jest przecież członkiem NATO, to w działaniach nie bierze udziału żaden żołnierz naszych sił zbrojnych. A przecież nie byłoby chyba problemem wstawienie do gry kilku T–72 z innym kamuflażem albo Mi–24D z szachownicami? Duży minus. Warto jeszcze dodać, że w GUNSHIP–ie będziesz mógł polatać także nad zachodnią Białorusią i Ukrainą oraz nad wschodnią Słowacją.

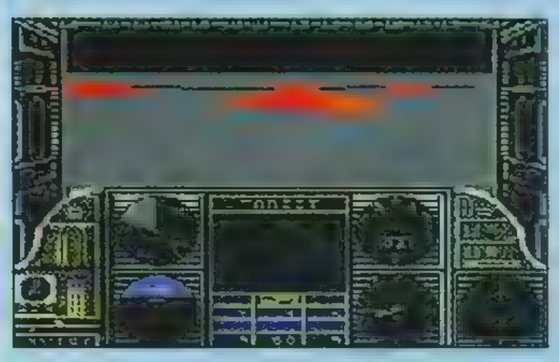
EAW IS BACK!

Rzeczą, która z pewnością zainteresuje polskich graczy, jest wyjątkowo dobre przedstawienie naszych ojczystych krajobrazów. Teren jest odwzorowany naprawdę świetnie. Każdy las, każde kępa drzew, każde pole wygląda tak jakoś... znajomo. Zabudowania są rozmieszczone dosyć gęsto. Na szczególną uwagę zasługują fenomenalnie wyglądające kompleksy leśne, zwłaszcza, że po raz pierwszy w symulatorze zostały one naprawdę dobrze zrealizowane. Las składa się po prostu z bardzo gęsto poustawianych pojedynczych drzew. Wprawdzie każde drzewo to tylko płaska bitmapa, ale i tak efekt – szczególnie z większych odległości – jest oszałamiający! Niestety, engine gry został wzięty z EUROPEAN AIR WAR i w związku z tym – nawet mimo znaczącego „podrasowania" – w wielu miejscach trąci myszką. W GUNSHIP–ie! zdecydowanie za mało jest efektów świetlnych, a zobrazowanie przez bitmapy takich elementów graficznych jak wybuchy i ogień w dobie akceleratorów budzi tylko pusty śmiech.

REALISTIC FUN

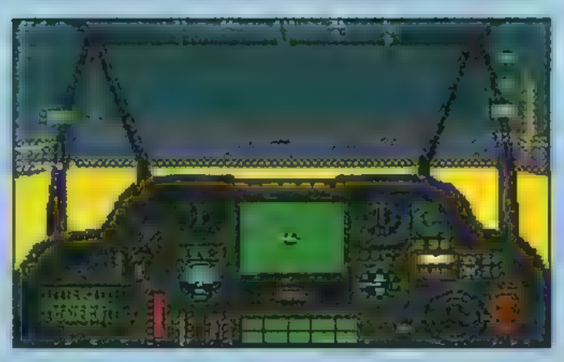
Autorzy określają swoje dziecko jako symulator „realistic fun". Pod tą dziwną nazwą kryje się filozofia znana z ADF/TAW: chodzi o jak najwierniejsze oddanie modelu lotu oraz realiów pola bitwy bez zbyt szczegółowego symulowania awioniki. Mnie osobiście realizacja tej koncepcji w GUNSHIP–ie! niezbyt się spodobała. Bowiem w trakcie prac programiści po prostu wylali dziecko z kąpielą. Duża ilość świetnie uzbrojonych celów oraz zachowanie strzelca (zresztą o nim będzie jeszcze dalej), który zmienia cele jak mucha w smole, kompletnie uniemożliwiają typową polską szarżę kawaleryjską i wymuszają taktykę skrytego podchodzenia do celu. Tak więc ci, którzy lubią najpierw przycisnąć spust, a potem myśleć, będą mieli problem. Skoro jednak przy podchodzeniu do kolejnej wyrzutni SAM, gracz jest zmuszony do przemykania od jednego krzaczka do drugiego, autorzy nie powinni pozbawiać go kilku funkcji awioniki bardzo pomocnych przy takim skradaniu się. W GUNSHIP–ie! trudno jest odpalać Hellfire'y wisząc za zasłoną, gdyż zamiast zniszczyć cel, mogą one zniszczyć zasłonę – brakuje tu trybu LOAL. Podobnie nie można odpalić wiązki pocisków i podać listy celów, które ma-

HISTORIA GIER GUNSHIP



GUNSHIP

Pierwszy GUNSHIP został wydany w 1987 roku. Jak na dzisiejsze standardy jego grafika była mniej czytelna niż wyczyny kubistów, ale wówczas plasowała się na niezłym poziomie. Symulator oferował tylko jeden widok z wnętrza kabiny. Gdyby nie pokładowy komputer, gracz nie byłby w stanie odróżnić poszczególnych typów śmigłowców i pojazdów wroga jedynie na podstawie ich wyglądu. Ciekawe, że w grze można było wyłączyć silniki oraz istniało sprzęgło głównego wirnika, czego nie ma w GUNSHIP–ie!...



GUNSHIP 2000

Ten sequel został wydany w 1991 roku. Charakteryzował się znacznie ulepszoną grafiką (chociaż wciąż w całości wektorową), budującymi klimat wstawkami animacyjnymi oraz możliwością sterowania nie tylko Apache'em. To właśnie po raz pierwszy w GUNSHIP–ie 2000 odwzorowano las jak dodatkową bryłę nałożoną na teren. Gra ta utrzymywała się przez długi czas w ścisłej czołówce symulatorów śmigłowców.

ją one niszczyć. Bardzo skuteczną ochroną antyrakietową są flary, dlatego też należy ich używać tak często, jak się tylko da. GUNSHIP! jest bodaj pierwszym symulatorem, w którym podczas ataku dobrze jest odpalić „profilaktycznie" kilka flar. Po prostu nigdy nie wiesz, czy w Twoim kierunku nie zmierzają właśnie jakieś rakiety – RWR brak, czasem tylko strzelec zaczyna coś krzyczeć.

Modele lotu śmigłowców występujących w grze nie zostały wiernie odwzorowane. Maszyną lata się wprawdzie bardzo przyjemnie, jednak podczas kręcenia co bardziej skomplikowanych figur akrobatycznych helikopter wykonuje czasem dziwne, niekontrolowane obroty w różnych kierunkach. Może to znacznie utrudniać np. ostre zawroty. Ponadto pominięte zostały pewne zjawiska aerodynamiczne, jak np. niezwykle pomocny efekt poduszki powietrznej przy locie na bardzo małej wysokości. Z związku z tym podczas ostrego schodzenia maszyną w dół (np. w celu wymanewrowania pocisku) łatwo jest zawadzić o ziemię. Na szczęście, o dziwo, śmigłowiec jest bardzo odporny na takie zderzenia i nawet bardzo twarde lądowanie nie jest w stanie mu zaszkodzić.

Atmosfera panująca podczas wykonywania misji została oddana bardzo dobrze. Już sam lot po punktach nawigacyjnych może być lekko frustrujący, ponieważ... w każdej chwili ktoś Cię może ostrzelać, a Ty dowiesz się o tym dopiero, gdy Twój śmigłowiec ulegnie zniszczeniu. By sprowadzić Cię na ziemię, wystarczy kilku zagubionych piechociarzy z wyrzutniami plot. Wynika z tego, że najlepiej jest lecieć możliwie blisko ziemi – na wysokości wierzchołków drzew. Wroga piechota uwielbia się czaić wokół własnych wozów pancernych, tak więc czasem dobrym pomysłem jest ostrzelanie pobojowiska rakietami niekierowanymi. Polecam też zatrzymywanie się za kępami drzew, maksymalne powiększanie obrazu i – z daleka – koszenie kilku wojaków z działka. Widok coś a la WOLFENSTEIN ;–)))

STRZELEC CELUJE

W GUNSHIP–ie! strzelec spełnia bardzo ważną rolę – automatycznie wyszukuje dla Ciebie cele. Ten element gry został potraktowany dosyć realistycznie, gdyż Twojemu podwładnemu czynność ta zajmuje pewien czas (zwykle 1–2 sek.). Jednak kryje się tutaj pewien haczyk – otóż wyszukanie celu znajdującego się w odległości 20 metrów zajmuje tyle samo czasu, co wycelowanie do czołgu oddalonego o 3 kilometry. Przy dużej ilości celów strzelec często zmienia je przypadkowo i według jakichś irracjonalnych założeń (np. kiedy wydajesz mu polecenie, mierzy do jakiegoś czołgu na horyzoncie, a nie do tego stojącego 2 metry obok). Poza tym ponowne ustawienie danego obiektu w celowniku powinno trwać zdecydowanie krócej, a tu trwa tyle samo. Oprócz tego strzelec lubi też czasami namierzyć obiekt dawno już unicestwiony.

GUNSHIP!

5:32 czasu lokalnego, Łęczna, Polska. Nie, nie, to wcale nie są żarty! W najnowszym symulatorze śmigłowca MICROPROSE będziemy bronić naszej Ojczyzny przed najeźdźcą zza Buga siedząc w... maszynie z czarnymi krzyżami!

...REPORT, OVER!

Ważna rzeczą jest umiejętne wykorzystanie skrzydłowych. W większości misji, by je ukończyć, będziesz musiał zniszczyć pokaźną ilość sprzętu wroga. Na pewno nie wystarczy Ci na wszystko amunicji, więc staraj się umiejętnie dowodzić skrzydłowymi. Pamiętaj jednak, że w GUNSHIP–ie! nie jest to takie łatwe. Dostępne komendy nie pozwalają na np. proste wskazanie skrzydłowemu, co ma zniszczyć. Możesz tylko wydawać ogólne polecenia (wstrzymać ogień, strzelać bez rozkazu) lub w zarysie modyfikować taktykę swoich podopiecznych (np. najpierw macie celować w SAM–y). Godnym odnotowania jest także praktyczny system kierowania ogniem artylerii.

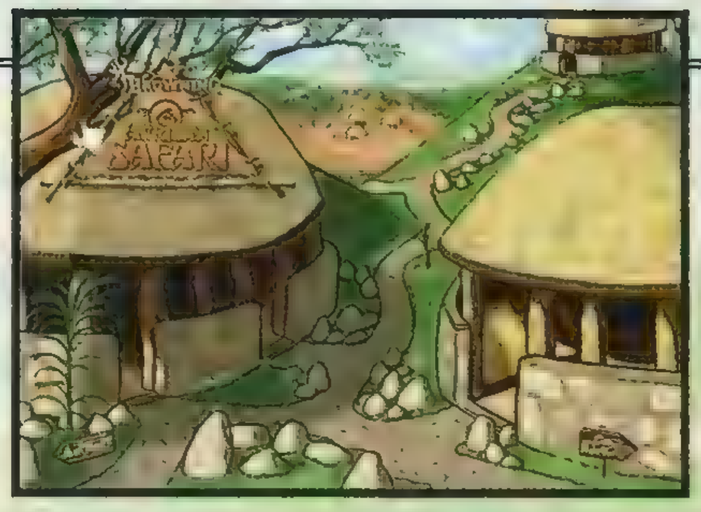
GUNSHIP! jest raczej grą trudną. Już pierwsze misje na najłatwiejszym poziomie (ale bez włączonej nieśmiertelności i nieskończonej amunicji) stanowią spore wyzwanie. Gra zawiera sporo elementów nowatorskich, ale ma też kilka denerwujących wad, które zwyczajnie uprzykrzają rozrywkę. Być może producent wypuści patch, który np. usprawni pracę strzelca. Jednakże nawet mimo tych wad gra posiada pewien swoisty klimat. Zawdzięcza to z pewnością bardzo dobrze oddanemu polu bitwy, niezłej – nawet mimo paru niedoróbek – grafice oraz... magii, która otacza całą serię GUNSHIP.

Gunman

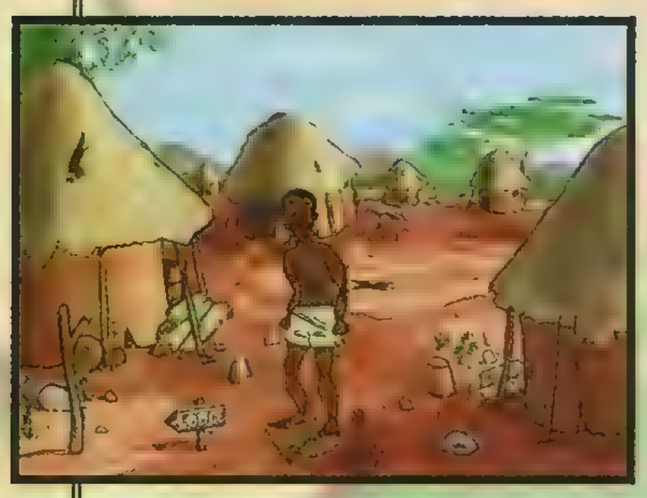
MicroProse
www.microporse.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 32 MB RAM

OCENA: 5/10



THE BROWNING AFRICAN SAFARI TRAIL TO THE BIG 5



Może pojedziemy na małe polowanko? Już po raz kolejny (chociażby po DEER HUNTER) spotykamy się z grą, w której naszym zadaniem jest polowanie na zwierzęta. Jak wypadł ten pomysł tym razem? O tym poniżej.

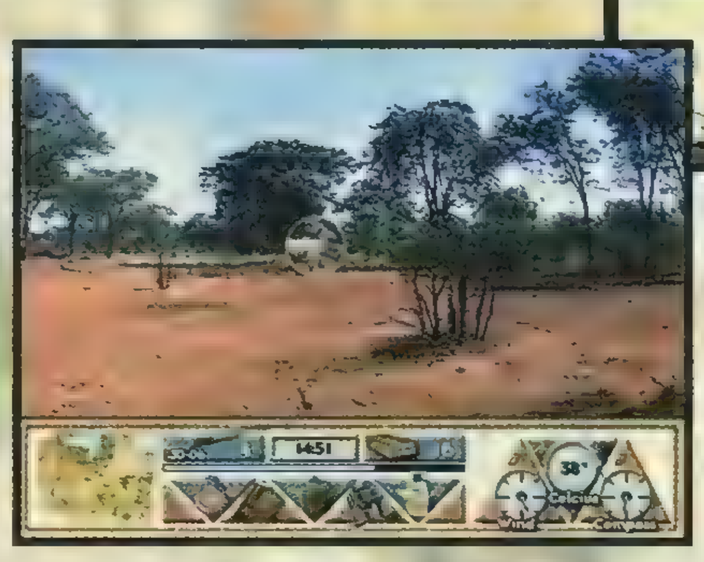
Już z tytułu można wywnioskować, że cała zabawa będzie się rozgrywała w cieplutkiej Afryce. Zostajemy tam wysłani przez właściciela muzeum, który jest w stanie dużo zapłacić za kilka ładnych okazów zwierząt. Zanim jednak udamy się do krainy łowów, musimy wybrać postać, w którą się wcielimy (Mike'a lub Annie), oraz kupić bilet lotniczy za 7 000 dolarów (a warto wspomnieć, że na dobry początek dostajemy od właściciela muzeum 10 000 dolców).

OK, jesteśmy na miejscu. Nim przejdziemy do samego polowania, wypada w pobliskim sklepie zaopatrzyć się w broń, amunicję, koszule, spodnie, buty, lornetkę, krem do opalania i wodę oraz kilka innych potrzebnych rzeczy. Przyda się np. przewodnik po występującej w okolicy zwierzynie. Znajdziemy w nim informacje na temat hulających sobie na wolności stworzonek oraz ceny, jakie mogą one osiągnąć. Z takim wyposażeniem możemy już wyruszyć na łowy. Najpierw wybieramy na mapce miejsce, które nas interesuje, i natychmiast jesteśmy tam przeniesieni. Od razu zauważamy, że sterujemy niewielkim celowniczkiem. Jedyny ruch, jaki możemy wykonać, to głową na boki – w ten sposób wypatrujemy ofiary. Jak łatwo się zorientować, w zwierzynę wystarczy wycelować i... po krzyku. Ale jeszcze łatwiej wymierzyć, jeśli zakupimy w sklepie lunetę. Może przesadziłem, pisząc, że wystarczy „tylko" wziąć na cel. Tak naprawdę to trzeba „aż wycelować", a jest to naprawdę trudne zadanie. Jednak mniej więcej po godzinie grania dochodzi się już do wprawy. Momentami sytuację dodatkowo utrudnia długie oczekiwanie na pojawienie się ofiary. Czasami dzieje się to bardzo szybko, a czasami trzeba czekać nawet 30 minut – wtedy można naprawdę mocno się wkurzyć! Podczas polowania należy na siebie uważać – korzystać z kremu do opalania oraz pić czystą wodę. Stan naszego zdrowia widzimy na niebieskim pasku – nie jest dobrze, jak zmniejsza się on i zmienia kolor. Bardzo denerwujące są muchy, bo mogą one spowodować, że nie usłyszymy zbliżania się czegoś naprawdę „interesującego". Najbardziej niebezpiecznymi zwierzętami są aligatory. Uwierzcie mi, przy nich nawet lew to pryszcz! Dlatego właśnie największą ostrożność trzeba zachować w miejscach, gdzie jest dużo wody. Pamiętajcie – naprawdę opłaca się uważać, ponieważ jeśli nie zapisaliśmy stanu gry stanu, to klapa. Po powrocie do muzeum za każdą upolowaną zwierzynę dostaniemy odpowiednią zapłatę. Tu muszę przestrzec przed tym, że jeśli wrócimy np. z jedną tylko zebrą, to może zabraknąć pieniędzy na ponowną wycieczkę do Afryki! Dlatego najlepiej wykorzystać jak najwięcej czasu na łowy i zdobyć możliwie najwięcej „towaru". Zapomniałem dodać, że zabawa podzielona jest na dni, a te, tak jak w prawdziwym życiu, na godziny. Tak więc jeśli wstajemy rano (bo jest też możliwość spania!), widoczność jest słaba, później stopniowo robi się coraz jaśniej i cieplej, aż wieczorem zaleje nas mrok.

Kilka słów o stronie graficznej i dźwiękowej produktu. Otóż jeśli chodzi o to, co widzimy na ekranie, to sprawa ma się całkiem nieźle. Nie powiem, żeby było źle, jednak nie należy się spodziewać opadnięcia szczęki. Grafika jest po prostu ładna. Do strony dźwiękowej również nie mam żadnych zastrzeżeń. Dialogi prowadzone przez postacie występujące w grze są zrozumiałe, muzyczka klimatyczna, a podczas polowania można się poczuć, jakby się tam naprawdę było. Jestem zadowolony.

THE BROWNING AFRICAN SAFARI jest produktem udanym. Przyznaję to bez mrugnięcia okiem. Może nie jest to gra, która zostanie okrzyknięta hitem, jednak to, co sobą reprezentuje – jestem pewien – znajdzie przychylność u niejednego gracza. Oczekiwanie na zwierzynę jest czasem bardzo podniecające, a adrenalinę podnosi jeszcze fakt, że coś może zajść od tyłu i...

Murmur

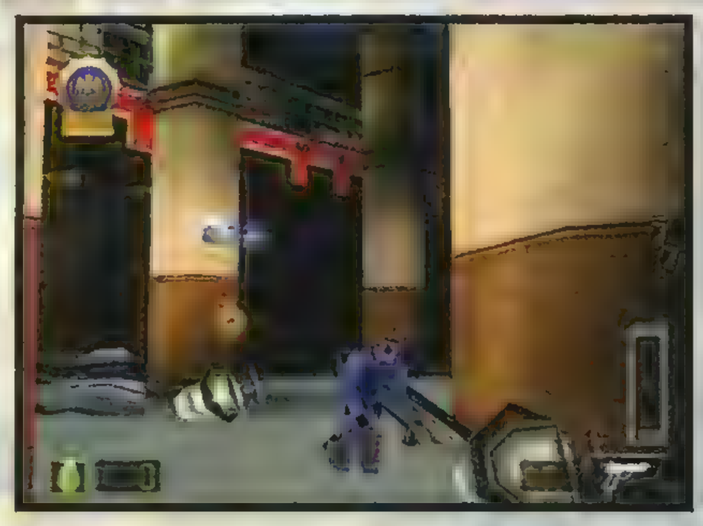


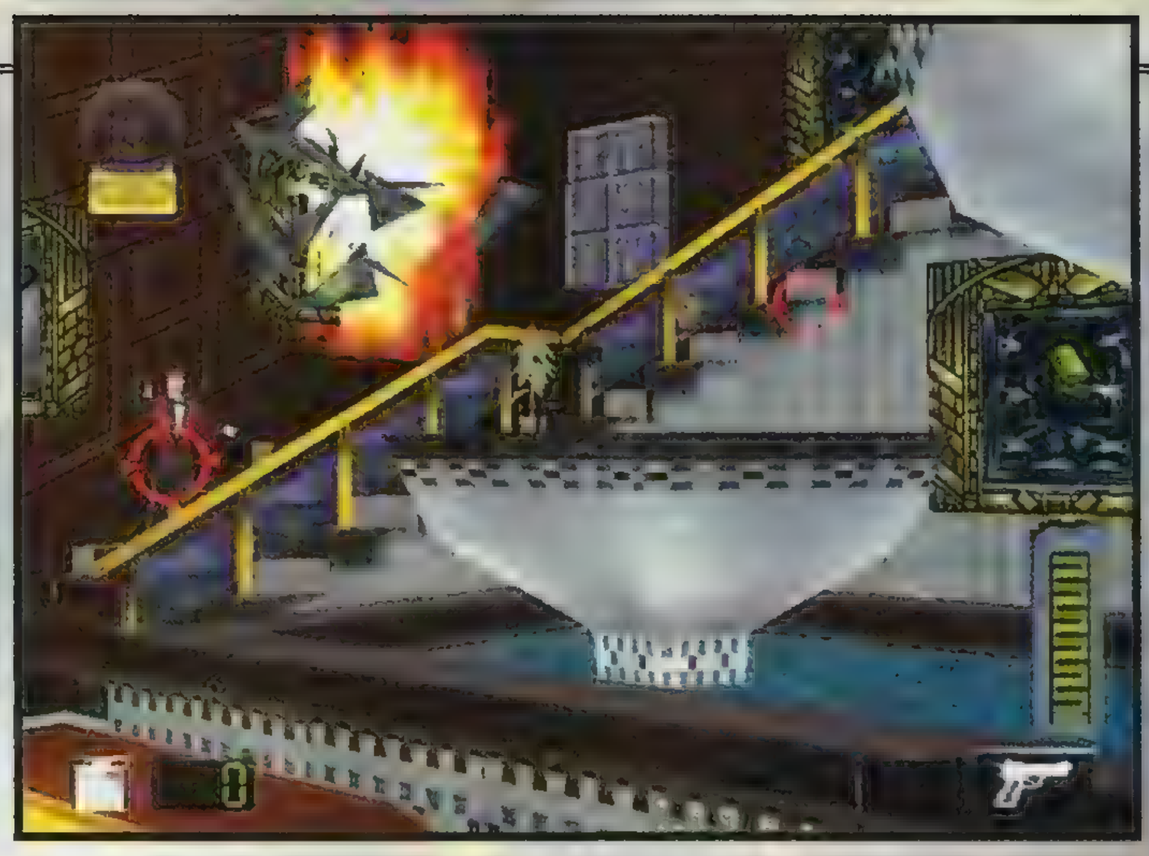
Oquirrh
www.oquirrh.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

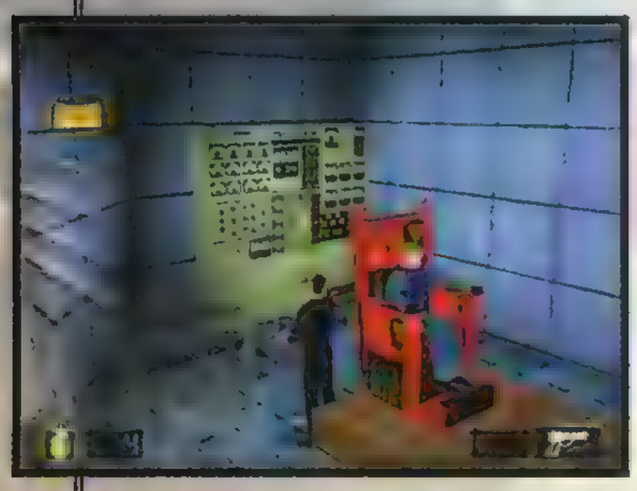
DIE HARD TRILOGY 2
VIVA LAS VEGAS





Widok ociekającego krwią Bruce'a Willisa to jedna z tych rzeczy, które pamięta się przez całe życie. Nic zatem dziwnego, że w momencie, kiedy aktor ten postanowił porzucić rolę twardziela, jego wierni fani musieli pocieszyć się tylko grami. W konsolowej APOCALYPSCE artysta użyczył swego kwadratowego podbródka do wykonania motion capture, posiadacze pecetów mieli zaś okazję podziwiać wyczyny swego herosa w komputerowej wariacji nt. „Szklanej Pułapki" ("Die Hard"), zatytułowanej szumnie DIE HARD TRILOGY. Jak widać, gra okazała się hitem... Ech, powiedzmy, że sprzedała się na tyle dobrze, że wydawca zdecydował się na wydanie drugiej części – tym razem opatrzonej wieloznacznym podtytułem VIVA LAS VEGAS.

DIE HARD TRILOGY ukazała się już tak dawno, że na dobrą sprawę mało kto ją dziś pamięta. To jednak strata niewielka, gdyż tak naprawdę nic od czasu jej premiery się nie zmieniło. Chodzi mi tu o istotę gry, sposób prowadzenia akcji itd. – innowacje w dziedzinie grafiki lub dźwięku są oczywiste. Podobnie jak poprzednik, VIVA LAS VEGAS oferuje aż trzy, jakże różniące się od siebie, rodzaje rozgrywki, a łączy je osoba głównego bohatera, twardziela nazwiskiem John McClane. Wprawdzie mamy tu do czynienia z drugą częścią gry, rozpoczynającą – teoretycznie – nową przygodę, jednak nie szykujcie się na rewolucję. Tak samo jak w pierwszej części biegamy (w trybie TPP) po opanowanym przez terrorystów wieżowcu, mordujemy tychże i wyswobadzamy napotkanych zakładników. Fragment gry jest przygotowany na modłę VIRTUA COP – za pomocą ruchomego „celownika" prujemy do wyskakujących tu i ówdzie zakapiorów. Należy odnotować zmianę w stosunku do pierwszej części gry, w której strzelaliśmy – zgodnie z logiką filmu „Die Hard 2" – na terenie lotniska i jego przyległości. W DHT2:VLV nasz objazdowy teatrzyk grozy rozpoczyna się w jakimś zatęchłym magazynie. Wreszcie trzeci, bodaj najmarniej zrealizowany tryb gry – szaleńcza jazda po mieście w poszukiwaniu porozrzucanych przez szaleńca bomb zegarowych. Nie Nowy Jork, jak miało to miejsce w DIE HARD TRILOGY, jeno tytułowe Las Vegas będzie areną naszych „zmagań z napędem na cztery koła".



Podobnie jak miało to miejsce w przypadku pierwszej części, to właśnie tryb „celowniczka" stanowi najmocniejszą część rozgrywki. To właśnie tu skondensowana akcja robi największe wrażenie, tu również najgęściej ściele się trup i najgęstszy jest też grad wyrzucanych z przegrzanej giwery łusek. Wrogowie krwawą obficie, zaś otoczenie jest całkowicie interaktywne – zawieszone na ścianach gaśnice wybuchają z wielkim hukiem, meble rozpadają się w drzazgi, a przestrzelony tynk zieje czernią dziur. Mówiąc krótko – dzika frajda przy wtórze karabinów i granatników. Warto też zauważyć kilka usprawnień w trybie TPP, tzn. gdy Bruce, przepraszam, John gania z gnatem po korytarzach i salach wieżowca. Tu również można rozwalić dosłownie wszystko, zaś w obserwowaniu akcji bardzo pomaga to, że ściany lub sprzęty – mogące nam ewentualnie zasłaniać obraz jatki – stają się półprzezroczyste. Poza tym w grze wykorzystano wynalazek znany już chociażby z URBAN CHAOS – gdy ktoś mierzy do naszego bohatera, na naszej postaci pojawia się symbol celownika. To nader miodne. Szkoda tylko, że Bruce (darn...) porusza się tak, jakby ktoś przestrzelił mu oba kolana. Wierzcie mi lub nie, ale silikonowa Lara zachowuje się już bardziej naturalnie. A co mamy jeszcze? Trochę dziegciu. Jak zostało już powiedziane, ta część gry, w której trzeba jeździć samochodem po ulicach wielkiego miasta, została skopana wręcz podręcznikowo. Jest nudno i brzydko, zaś realia zachowywania się samochodu zostały wzięte chyba z planety Transseks (zupełnie bez sensu, kłania się tu „Rocky Horror Picture Show"). W tym trybie jedynie eksplozje zrealizowane zostały na poziomie.

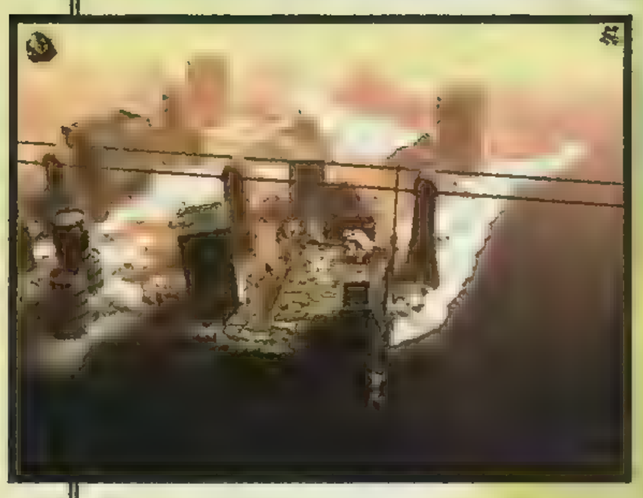
DHT2: VIVA LAS VEGAS jest produkcją bardzo nierówną. Z jednej strony mamy tu dużo akcji, krwi i wybuchów oraz przerywniki filmowe, inspirowane wyraźnie takimi produkcjami jak „The Matrix" czy „Fight Club", z drugiej zaś – występujące nagminnie wpadki i wyraźne niedopracowania. Wydawca gry, FOX INTERACTIVE, znacznie bardziej przyłożył się do CROC–a 2 i chyba właśnie na etapie dziecięcych platformerów pozostać powinien. Komu zatem polecić VIVA LAS VEGAS? Przede wszystkim tym, którym na pececie bardzo brak produkcji o konsolowym feelingu. W każdym razie – tryb „celownika" rządzi. Aha, muzyki ZZ Top w grze nie stwierdzono.

Asmodeus von Dirt

Fox Interactive
www.foxinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – KWIECIEŃ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

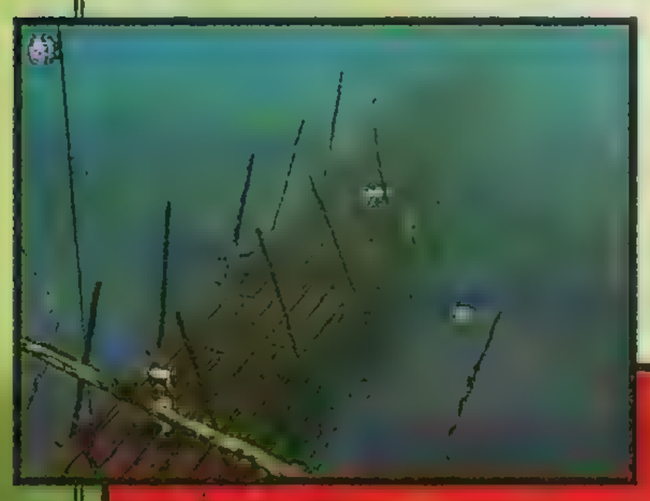
OCENA: 5/10

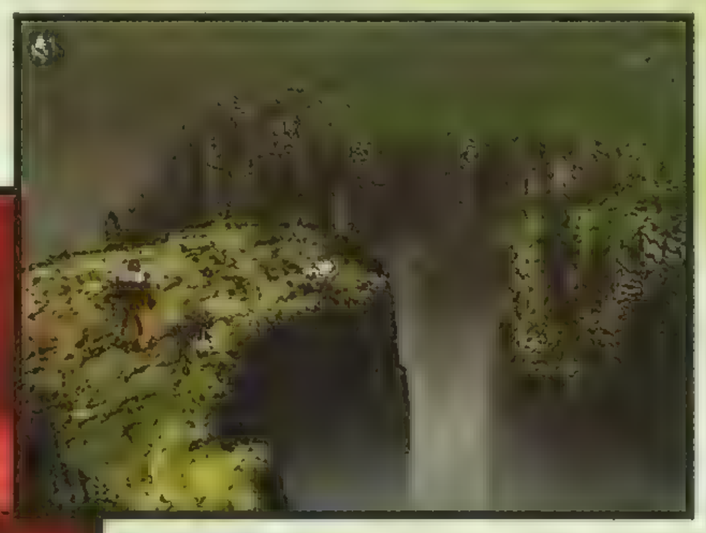


AGHARTA
HOLLOW EARTH

Cała historia zaczęła się kilka dni po wielkim trzęsieniu ziemi w Tokio. Nasz bohater siedział w hangarze i przemalowywał swój samolot, pomstując na brak zleceń, gdy podeszła doń młoda (jakżeby inaczej!), niezwykle atrakcyjna kobieta i poprosiła go o pomoc. Okazało się, że jej ojciec, sławny profesor, zaginął podczas ekspedycji na biegun północny. Kilka tygodni później córka naszego uczonego otrzymała niewyraźny przekaz radiowy, z którego wynikało, że jej ojciec wciąż żyje, choć nic ponadto nie udało jej się zrozumieć z wiadomości. Postanowiła więc zorganizować na własną rękę wyprawę ratunkową, zaś traf chciał, że w poszukiwaniu bohaterów trafiła właśnie na Ciebie, Graczu.

Z braku pieniędzy, a może z chęci przeżycia przygody, wyruszasz razem ze swoim psem imieniem Murphy na lot zwiadowczy w miejsce, w którym ostatnio widziana była ekspedycja profesora. Nic jednak nie jest takie proste, na jakie wygląda. Nad biegunem Twój samolot otacza nagle tajemnicza mgła, zaś silnik zaczyna dławić się i gasnąć. Jakby tego było mało, wokół rozlegają się przedziwne dźwięki. W końcu silnik gaśnie, a samolot spada i rozbija się na skraju skalistej, pokrytej lodem wysepki. Na szczęście w ostatniej chwili pilotowi udaje się wyskoczyć z maszyny i uratować od śmierci zarówno siebie, jak i swojego czworonożnego przyjaciela. Sytuacja nie jest jednak różowa – znajdujesz się na bezludnym skrawku arktycznego gruntu, okoliczności są dość dziwne, żeby nie powiedzieć – przerażające, zaś wokół plączą się niezbyt przyjazne okazy lokalnej fauny. Zresztą, jakby trochę zmutowane... Tak zaczyna się AGHARTA, najnowsze dzieło mało znanej szwedzkiej firmy ANIWARE. Jak nietrudno się domyślić, jest to przygodówka, zaś Twoim celem jest wyjaśnienie tajemnicy zaginięcia profesora. Zanim jednak zajmiesz się poszukiwaniami, będziesz musiał pomyśleć o własnym bezpieczeństwie. W miarę osiągania postępów w grze przekonasz się, że intryga jest bardziej skomplikowana niż się z początku wydawało, zaś całość zaczyna przypominać bardziej „Z Archiwum X" niż zwykłą zagadkę detektywistyczną. Akcja gry przenosi się później w dość nieoczekiwane miejsca, ale o tym nie będę się rozpisywał, żeby Wam nie popsuć zabawy.





AGHARTA jest dość klasyczną grą przygodową w starym, dobrym stylu. Bohaterem sterujesz za pomocą kursora myszy, wskazując mu, dokąd ma iść. Lewy klawisz służy do wykonywania przeróżnych czynności (najczęściej podnoszenia przedmiotów), zaś prawy do... rzucania (!) kamieniami. Tak, dobrze przeczytaliście. AGHARTA ma bowiem drobne wstawki – nazwijmy to zręcznościowe – w których trzeba różnym istotom (np. pingwinom) przemówić do rozsądku celnym rzutem kamieniem w łeb. To jedno z małych udziwnień tej gry, drugim zaś jest obecność psa Murphy'ego. Biega on za głównym bohaterem wszędzie (albo prawie wszędzie); czasami zwraca Twoją uwagę na jakiś przedmiot, czasami odciąga wrogów szczekaniem. Krótko mówiąc, jest całkiem przydatny. Można mu wydawać cztery proste polecenia („do nogi", „siad", „szukaj" i „baw się").

Gra ta klimatem przypomina nieco takie tytuły, jak FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN (ze względu na „komiksowatość" postaci występujących w grze, spójrzcie zresztą na screen tytułowy), HEART OF CHINA (ze względu na postać głównego bohatera – lotnika, cwaniaczka) czy wreszcie PRISONER OF ICE (ze względu na niesamowity klimat). Gra posiada grafikę na przyzwoitym poziomie, na uwagę zasługuje ładna animacja postaci. Oprawa dźwiękowa jest tu bez zarzutu.

Podsumowując, mogę powiedzieć, że jest to klasyczna pozycja dla wszystkich wielbicieli przygodówek. Jeżeli bawiły Cię perypetie Indiany Jonesa na zaginionej Atlantydzie czy Gabriela Knighta w Nowym Orleanie, być może AGHARTA również Ci się spodoba. Choć gra ta wymienionym wyżej tytułom raczej nie dorówna, to z pewnością jednak zapewni Ci zabawę na kilka długich wieczorów. Jeżeli jednak ktoś nie uznaje przygodówek zrobionych według starych kanonów i nie lubi główkować, AGHARTA raczej nie jest grą dla niego.

Frogger

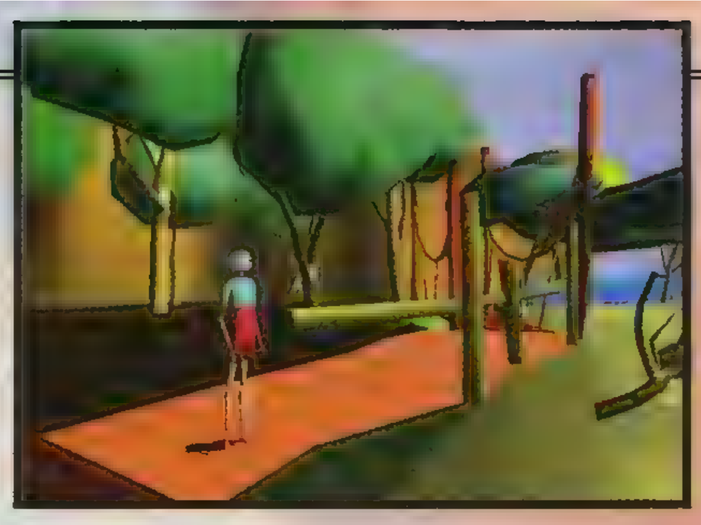
Aniware 1999

www.agharta.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 200MMX, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

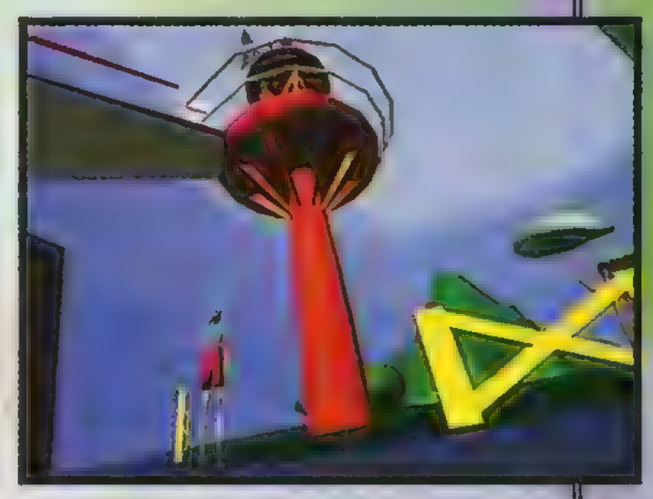
ISABELLE

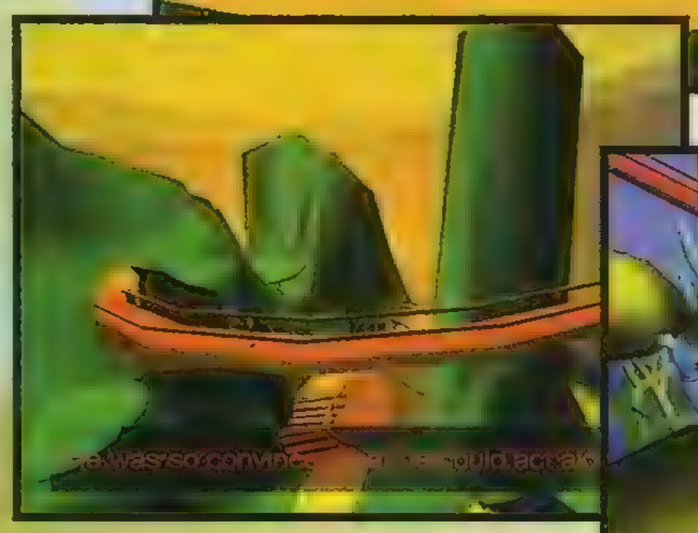


Senne miasteczko. Piękne popołudnie. Dwóch ludzi rozmawia na ulicy. Obraz zmienia się i widzimy dwóch innych osobników, toczących stromą ścieżką wielki głaz. Kierują się w stronę urwiska i spychają swój ciężar w przepaść. Po chwili głaz trafia w ludzi, których widzieliśmy w poprzedniej scenie. Jeżeli uważacie powyższą sytuację za zagadkową i dziwną, to macie zupełną rację. Niemniej jednak tak właśnie zaczyna się gra ISABELLE, produkcji mało znanej francuskiej firmy BELISA. Brak jakichkolwiek objaśnień zdarzeń zaprezentowanych w intro to jednak dopiero początek udziwnień. Pierwszym elementem, który rzuci Ci się w oczy podczas kontaktu z tą grą, będzie grafika. Jest tu w miarę sprawny engine 3D, jednak wszystkie obiekty są maksymalnie uproszczone. Postacie wykonano podobną techniką jak w grze ECSTATICA, choć tam były zrobione staranniej. Kolejnym kontrowersyjnym elementem są niesamowicie krzykliwe kolory. Niebieskie włosy postaci, różowe wzgórza, żółte niebo, krótko mówiąc – zupełny surrealizm. W założeniach miało to zapewne uczynić grę oryginalną, i faktycznie, z początku na pewno Was ona zadziwi. Niestety, pierwsze wrażenie i wywołane nim zainteresowanie szybko mija, gdyż ISABELLE ma mnóstwo błędów, które skutecznie odbierają przyjemność płynącą z grania – ale o tym później. Przed rozgrywką wybiera się między dwoma bohaterami (później jednak można przełączyć się pomiędzy jednym a drugim). George to jeden z młodzieńców, którzy oberwali głazem w intro. Na skutek uderzenia utracił wzrok, co w grze objawia się tym, że wcielając się w niego widzisz świat w barwach szaro–granatowych. To interesujący pomysł, mocno jednak utrudniający grę (na ekranie mało co widać). Poza tym nie ma co ukrywać, że gdy grasz tym bohaterem, grafika prezentuje się bardzo, bardzo mizernie (co, mam nadzieję, widać na screenach). Drugim bohaterem jest Raymond, młodszy brat George'a. Gdy tylko uda Ci się wydostać z domu pilnowanego przez nadopiekuńczą matkę, na podwórku spotkasz braciszka i od tej pory będziesz mógł korzystać z obydwu bohaterów. Raymond to mały chłopaczek w bermudach i t–shircie, a świat widziany jego oczyma wygląda kolorowo i abstrakcyjnie. Skoro mowa o otoczeniu, warto może dorzucić kilka słów na temat miejsca, w którym rozgrywa się akcja. Wiadomo w zasadzie tylko tyle, że miasteczko nazywa się Crison, zaś fabuła „ogólnie" dzieje się „gdzieś, lecz nie wiadomo gdzie". Wszystko jest jakieś dziwne i nienaturalne, począwszy od zachowania innych postaci, a skończywszy na wykręconych budowlach. Tak wariackiej wizji świata nie powstydziłby się sam Salvador Dali.

Obok miasteczka znajduje się kamieniołom (stąd głaz w intro). Ostatnimi czasy zawładnął nim niejaki More, po wyeliminowaniu swojego konkurenta, Paula (drugi osobnik z intro, obecnie w stanie śpiączki), stając się samozwańczym władcą okolicy. More jest wysoce niesympatycznym człowiekiem, który tyranizuje mieszkańców Crison, w czym pomaga mu grupa tępych osiłków. Pomimo swojego kalectwa George postanawia dobrać się More'owi do skóry i przepędzić go z okolicy. Raymond zgadza się mu w tym pomóc. Do pełnego obrazu sytuacji brakuje jeszcze tylko tytułowej Isabelli. Jest ona narzeczoną George'a i odgrywa niebagatelną rolę w całej intrydze.

A teraz parę słów o usterkach. Przede wszystkim, pomimo całego wspomnianego wysypu barw, grafika w ISABELLE jest dość marna, przynajmniej jak na dzisiejsze standardy. Rozumiem, że wprowadzenie części tych elementów było zamierzone, ale po takich tytułach jak DISCWORLD NOIR, czy nawet GABRIEL KNIGHT 3, ISABELLE prezentuje się nieciekawie. Irytująca jest animacja postaci – poruszają się one tragicznie wolno, więc przejście przez miasteczko trwa godzinami. Niestety, nie da się tego przyspieszyć. Frustrujące bywa również ustawienie kamery, która często pokazuje akcję z dziwnych punktów widzenia, całkowicie dezorientując gracza. Fabuła gry jest całkowicie linearna i szczerze mówiąc, trochę monotonna.





Jeżeli wymienione wyżej wady jeszcze Was kompletnie nie zraziły, możecie zapoznać się z ISABELLE. Pomimo tych wszystkich niedociągnięć jest to gra oryginalna i dlatego zasługuje na odrobinę uwagi. Wątpię, czy znajdzie się wiele osób, które ISABELLE zafascynuje, ale może warto choćby rzucić na nią okiem...

Frogger

Belisa 2000

www.belisa.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

LEMMINGS REVOLUTION

Kilka lat temu firma PSYGNOSIS uraczyła nas grą pt. LEMMINGS. W skrócie – chodziło o to, aby uratować jak najwięcej tytułowych stworzonek. W tym celu gracz uczył przydzielone mu pod opiekę lemingi kilku umiejętności. Choć zadanie to z pozoru wydawało się proste, to jeśli ktoś przeszedł kilkanaście poziomów tej gry, to wie, że łatwo nie było. Głupie zwierzaki szły po prostu przed siebie, nie zwracając uwagi na nic: ani na dziury, ani na wodę, ogień czy inne przeszkody. Jednak ta gra miała w sobie to „coś", co sprawiło, że grał w nią niemal każdy. Od tego czasu ukazało się kilka kolejnych jej części. Była nawet wersja 3D, jednak okazała się niewypałem i szybko o niej zapomniano. Teraz firma PSYGNOSIS postanowiła dokonać reinkarnacji jednego ze swych najbardziej zasłużonych tytułów. Czy nowym LEMINGOM znów uda się zawojować świat?

Jak wygląda leming rodem z PSYGNOSIS, to już wiecie, ale czy zastanawialiście się kiedyś jak wygląda ten zwierz naprawdę? Otóż przypomina on chomika lub pieska preriowego. Jest jaroszem, czyli żywi się tylko i wyłącznie roślinami – przy tym cechuje go wielka żarłoczność. Intensywnie się rozmnaża i odbywa masowe wędrówki, podczas których wykazuje skłonności samobójcze. Zamieszkuje tereny górskie – głównie Płw. Skandynawskiego. Jak widać, prawie wszystko (poza wyglądem, oczywiście) ma odzwierciedlenie w grze. Swoją drogą, prawda, że ten zwierzak wygląda słodko?

Pierwsza rzecz, jaka się tu rzuca w oczy, to oprawa graficzna – mimo iż składa się ona z tysięcy wielokątów, to ciągle jest stylizowana na tę sprzed lat. Całą akcję przedstawiono za pomocą... obracającego się walca. To znaczy – otoczenie przypomina te dobrze znane wszystkim miłośnikom „lemingów", ale każdy obrót walca ukazuje kolejny, nowy fragment terenu. Może brzmi to nieco dziwnie, ale tak jest i muszę powiedzieć, że pomysł ten sprawdza się wyjątkowo dobrze (a przynajmniej o niebo lepiej niż to, co nam zaserwowano w LEMMINGS 3D).

Jeśli chodzi o zasady gry, to PSYGNOSIS proponuje powrót do korzeni. Podobnie jak miało to miejsce w pierwszej części, także i tu zaserwowano nam kilkadziesiąt pogrupowanych według stopnia trudności etapów. Na sam początek otrzymamy poziom easy, pełniący rolę wprowadzenia lub – jak kto woli – misji treningowej. Następnie, oczywiście: medium, hard, very hard oraz special – ten ostatni, jak zobaczycie, jest wyjątkowy. Każdy z poziomów to 25 etapów, łącznie wychodzi więc 125 (!) etapów do ukończenia. Następnym dowodem na powrót do pierwotnego zamysłu gry jest fakt, że otrzymujemy z góry ustalony pakiet umiejętności, przy pomocy których mamy ocalić nasze lemingi.

W sumie zdolności tych jest osiem, a na dodatek każda z odmian lemingów posiada tzw. Special Skill.

I na szczęście na tym kończy się powielanie starych pomysłów. W LEMMINGS REVOLUTION znajdziemy kilka innowacji w stosunku do poprzednich części. Jak już może się zorientowaliście, jedną z najważniejszych jest wprowadzenie kilku odmian lemingów, z czego każda jest uodporniona na któryś z żywiołów. Jak pamiętacie, już w THE TRIBES (druga część LEMMINGS wydana na Amigę) było kilka rodzajów naszych podopiecznych, ale tak naprawdę poza wyglądem niczym się nie różniły. W LR jest inaczej. Pamiętamy, że w poprzednich częściach lemingi zawsze tonęły. Tu jeden gatunek posiada zdolność chodzenia po wodzie. Prócz tego natkniemy się jeszcze na takie plemię, które co prawda nie musi się obawiać magmy czy ognia, ale wody za to nie znosi.

Niejednokrotnie pojawią się etapy, na których będziemy musieli ratować dwa odmienne gatunki lemingów, a wtedy naprawdę trzeba wysilić szare komórki. Bo to, co dla jednego dobre, może zaszkodzić drugiemu (ale niekoniecznie).

W LEMMINGS REVOLUTION grało mi się bardzo miło, w sumie z równą przyjemnością jak we wszystkie poprzednie części na Amidze. Trzeba przyznać, że tym razem chłopaki z PSYGNOSIS naprawdę się postarali i wszystko jest tak jak należy. Począwszy od oprawy (udany skok w 3D, bez utraty starego klimatu), a na całej reszcie skończywszy. Wszystkim tym, którzy do tej pory z LEMMINGS–ami kontaktu nie mieli, polecam sprawdzenie tego tytułu, bo jest to jedna z najlepszych pozycji w swojej klasie. A spędzone przy niej chwile nie są wcale czasem straconym.

Konsolite

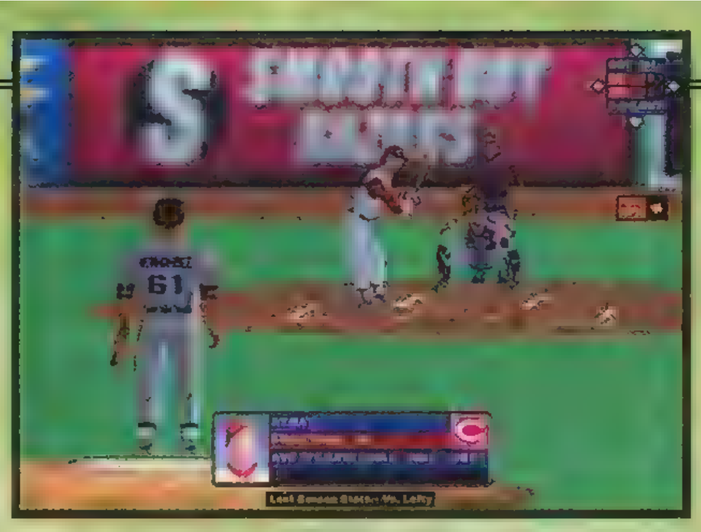
PS. Warto dodać, że gra zostanie w pełni zlokalizowana.

Psygnosis
www.psygnosis.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – 2 KWARTAŁ 2000
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

SAMMY SOSA HIGH HEAT BASEBALL 2001

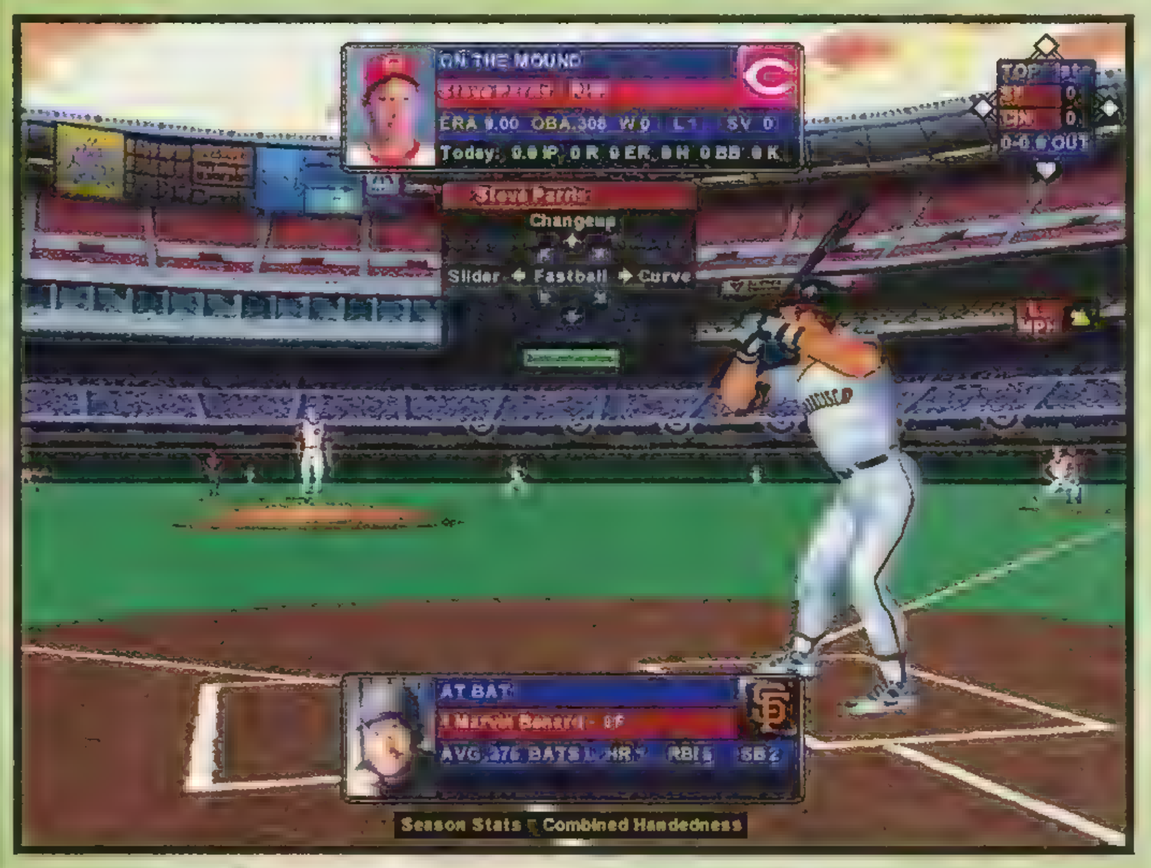


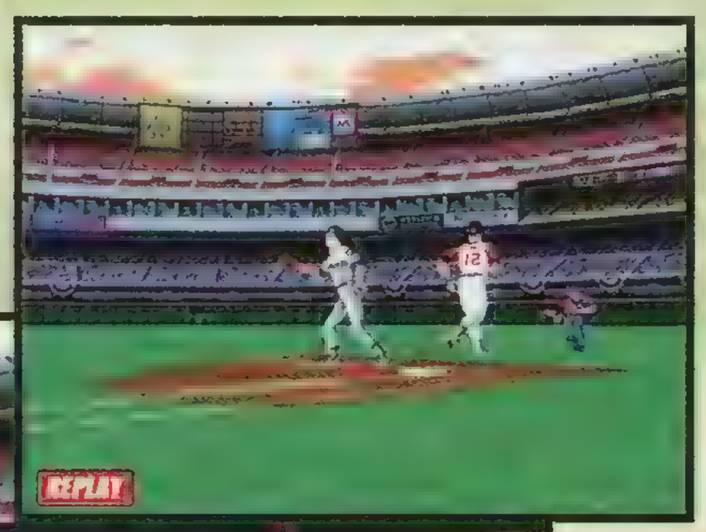
No tak, baseball, czy ktoś wie, po co oni o tym piszą? Przecież i tak się nikt na tym nie zna! Hmmm..., czy aby na pewno? Na fali zalewającej nas amerykańskiej kultury (coca cola, gry komputerowe:) zza Wielkiej Wody przybywa także moda na różne dyscypliny sportu. O wzrastającej w naszym kraju popularności tego akurat sportu świadczyć może chociażby coraz większa liczba młodych ludzi pałętających się po ulicach z kijami baseballowymi w rękach:) Co prawda baseball nie stał się jeszcze dyscypliną olimpijską, a nawet nie jest specjalnie rozpowszechniony poza granicami USA (reszta świata w spadku po brytyjskim imperium otrzymała bardziej dystyngowany krykiet), ale... Jako że jest to narodowy sport Ameryki, a w Ameryce robi się najlepsze gry komputerowe (już widzę te protesty właścicieli konsol „made in Japan"), należy się więc spodziewać, że gra sportowa o baseballu powinna stać na najwyższym poziomie.

Jak w każdym sporcie, tak i tu chodzi przede wszystkim o punkty, a zdobywa je każdy gracz, któremu uda się obiec wyznaczone czterema bazami pole gry. Zawodnicy drużyny atakującej po kolei wchodzą i odbijają piłkę. Gdy któremuś się to uda, biegnie do pierwszej bazy. Jeśli jednak trzy razy nie trafi w dobrze rzuconą piłkę lub też przeciwnik wyłapie ją z powietrza, to atakujący jest wyeliminowany. Może też zostać „zbity", jeśli nie zdoła dobiec do bazy przed piłką (a przy każdej z baz stoi obrońca). Gdy zostanie wyeliminowanych trzech atakujących, strony zamieniają się rolami. Mecz trwa do dziewięciu takich zamian, chyba że jest remis – wówczas gra się do skutku. Powyższe informacje nie są chyba dla Was niczym odkrywczym. Filmów o baseballu nawet w naszej telewizji przewinęło się już bez liku. I nie były to żadne tam szmiry, bo wystarczy przypomnieć, że występowali w nich tak popularni aktorzy, jak: Tony Berenger, Charlie Sheen, Danny Johnson, Tony Selleck czy nawet Madonna ("Ich własna liga" – razem z Geeną Davis i Tomem Hanksem!).

Filmy te chyba mogły już zaszczepić u nas tego bakcyla. Niestety, aby odnosić sukcesy w komputerowych symulacjach baseballu, trzeba wgryźć się w tę grę znacznie głębiej.

SSHHB2001 (ale długi ten skrót :) umożliwia zabawę różnym rodzajom graczy: od takich, którzy od czasu do czasu lubią spędzić pięć minut przed ekranem z kawałkiem joysticka w garści, aż po smutasów, którzy ślęczą nad statystykami, pracowicie wybierając takie ustawienie drużyny, które przynajmniej o 0,003% zwiększy szanse na wygraną. Aby czerpać z gry w SSHHB2001 maksymalną przyjemność, nie trzeba więc koniecznie mieć ani gamepada (przy jego pomocy najwygodniej jest katować elementy zręcznościowe), ani też ryzy papieru (do notatek) i kalkulatora. Jest tylko jedno małe „ale". Jeśli nie chcesz przelecieć gry po łebkach, musisz przynajmniej trochę zainteresować się statystykami, a to po to, aby wiedzieć, co to jest AVG w przypadku pałkarzy albo ERA dla miotaczy. Ale jeśli uporasz się już z tymi przeszkodami, to możesz podziwiać naprawdę niezłą oprawę. Pod względem graficznym gra SSHHB2001 została bowiem wykonana dokładnie tak, jak powinna – ma przejrzyste tabele, a widok boiska jest ładnie przedstawiony w trzech wymiarach. Oczywiście wszystko oglądamy na żywo – zagranie po zagraniu, przy czym możemy ustalić, jak dużo ozdobników chcemy widzieć (gracze przeciągają się, przybijają sobie piątkę po udanym zagraniu itp.) oraz jak dużo zobaczymy powtórek udanych zagrań. Grać można zarówno pojedynczy mecz, konkurs home runów, jak też i w trybie kariery. W tym ostatnim możemy poprowadzić drużynę przez cały sezon i playoffy. Oprócz tego da się też uruchomić tryb commissioner (zarząd ligi), by dodawać nowych zawodników. SSHHB2001 może być konfigurowany indywidualnych potrzeb gracza. Można nawet ustawić wszystkie opcje „na automat" i zająć się tylko pozyskiwaniem zawodników, ustalaniem składu i oglądaniem meczów! Gra zawiera po prostu wszystko, czego potrzebuje fan baseballu, niezależnie od jego zręcznościowo–strategicznych preferencji. No, chyba że ktoś grywa tylko w przygodówki...





3DO 2000
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Pejotl

MICHELLE KWAN FIGURE SKATING

Zasadniczo nigdy nie krytem się z tym, że łyżwiarstwo figurowe należy do „sportów", których nie trawię. Jakież więc było moje zdziwienie, kiedy otrzymałem do opisu najnowszą grę sportową ELECTRONIC ARTS – MICHELLE KWAN FIGURE SKATING. No i chyba dobrze się stało, że poświęciłem jakiś czas temu produktowi. Nie żebym zmienił swe nastawienie do tytułowej dyscypliny sportu, ale dlatego, że dzięki temu mogę z czystym sumieniem przestrzec przed ewentualnym zakupem tego tytułu wszystkich fanów „gatunku".

Nie mam pewności, ale wszystko wskazuje na to, że przy produkcji MKFS wykorzystano engine NHL. W sumie, skoro oba tytuły i tak wydaje EA, jest to więcej niż prawdopodobne. Tak czy inaczej, oprawie graficznej gry, podobnie zresztą jak w przypadku „hokejówki", trudno coś zarzucić. Wszystko na najwyższym światowym poziomie. Inna sprawa, że czyli właściwej rozgrywki. W tym miejscu nie wiem sam, śmiać się czy płakać? Otóż wyobraźcie sobie, że istota gry w MKFS sprowadza się do klikania lewym przyciskiem myszy! Tak, tak! Niczego więcej robić nie trzeba. Nasza łyżwiarka samopas ślizga się po lodowisku, a my tylko obserwujemy. W pewnym momencie przed czekającymi naszą bohaterkę skokami na dole ekranu pojawia się miarka, po której przesuwa się wskazówka, w zależności od trudności skoku – wolniej albo szybciej. Zmienia się także tolerancja dopuszczalnego błędu. Jeśli klikniemy nieprecyzyjnie, naszą gwiazdę spotka piękny upadek na cztery litery, a co za tym idzie – spadną noty całego przejazdu. Nie jest to, jak sami widzicie, zbyt skomplikowane. Trudno więc mówić o satysfakcji z zabawy. W końcu rozrywkę na podobnym poziomie oferowało już ZX–81.

moim zdaniem zdecydowanie „przesłodzono" menu. Biorąc jednak po uwagę fakt, że łyżwiarstwo figurowe nie jest raczej dyscypliną mogącą zainteresować męską część populacji, twórcy zaprojektowali grę tak, aby potencjalny odbiorca (czytaj nastoletnie dziewczęta) był usatysfakcjonowany. OK, to jestem jeszcze w stanie pojąć. Niestety, myślę, że nawet nastolatki poczują się zawiedzione, kiedy przejdą do sedna sprawy,

Właściwie jedyną rzeczą, która w MKFS potrafi wciągnąć, jest opcja samodzielnego układania programu przejazdu. Wybieramy sobie muzyczkę podkładową (dość zróżnicowana: od Chopina po disco), po czym sklejamy w całość skoki, obroty i inne ciekawe figury. Muszę szczerze przyznać, że nieźle się ubawiłem konstruując własny... hmm, powiedzmy, „program". Myślę nawet, że w rzeczywistości (gdyby, oczywiście, znalazła się zawodniczka zdolna go wykonać) mógłbym zebrać wysokie noty za wartość techniczną. Z wrażeniami estetycznymi byłoby jednak znacznie gorzej :). Wypada też wspomnieć, że w grze znajdziemy znaną już dobrze z ubiegłorocznych gier EA SPORTS opcję, pozwalającą na zaimplementowanie do gry twarzy z zeskanowanego zdjęcia. Możliwość dość dowolnego przebierania zawodniczek pomijam, gdyż (poza tym, że Pegaz nakazał mi zmianę sukienki Michelle na czerwoną, bo biała ponoć źle na skrinach wychodziła) kobiety wolę raczej rozbierać niż ubierać :). Tyle jeśli chodzi o opcje.

Mój werdykt jest jednoznaczny. MKFS to kompletna pomyłka w wydawniczym kalendarzu EA. Absolutnie nie kupować! Nawet najwięksi fani (czy raczej fanki) łyżwiarstwa figurowego znudzą się po godzinie obcowania z tym tytułem. Jak na grę – oferuje zbyt mało rozrywki, jak na produkt multimedialny – zbyt ubogi. Dziwi mnie tylko, jakim cudem jedna z najlepszych łyżwiarek świata zgodziła się firmować swoim nazwiskiem takiego knota. Śmiem twierdzić, że Michelle produktu przed wydaniem nawet nie widziała. No, chyba że zapłacono jej jakąś ładną, okrągłą sumkę, która uciszyła wszelkie narzekania. Zresztą, co za różnica. Fakt pozostaje faktem, że powstały produkt nie jest godzien ani nazwiska Kwan, ani nazwy EA. W sumie szkoda, bo mimo całej mojej niechęci ku łyżwiarstwu, temat to w miarę świeży. Ileż w końcu można katować hokeja?

kkk

EA

www.ea.com/gonzogames/kwan/

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

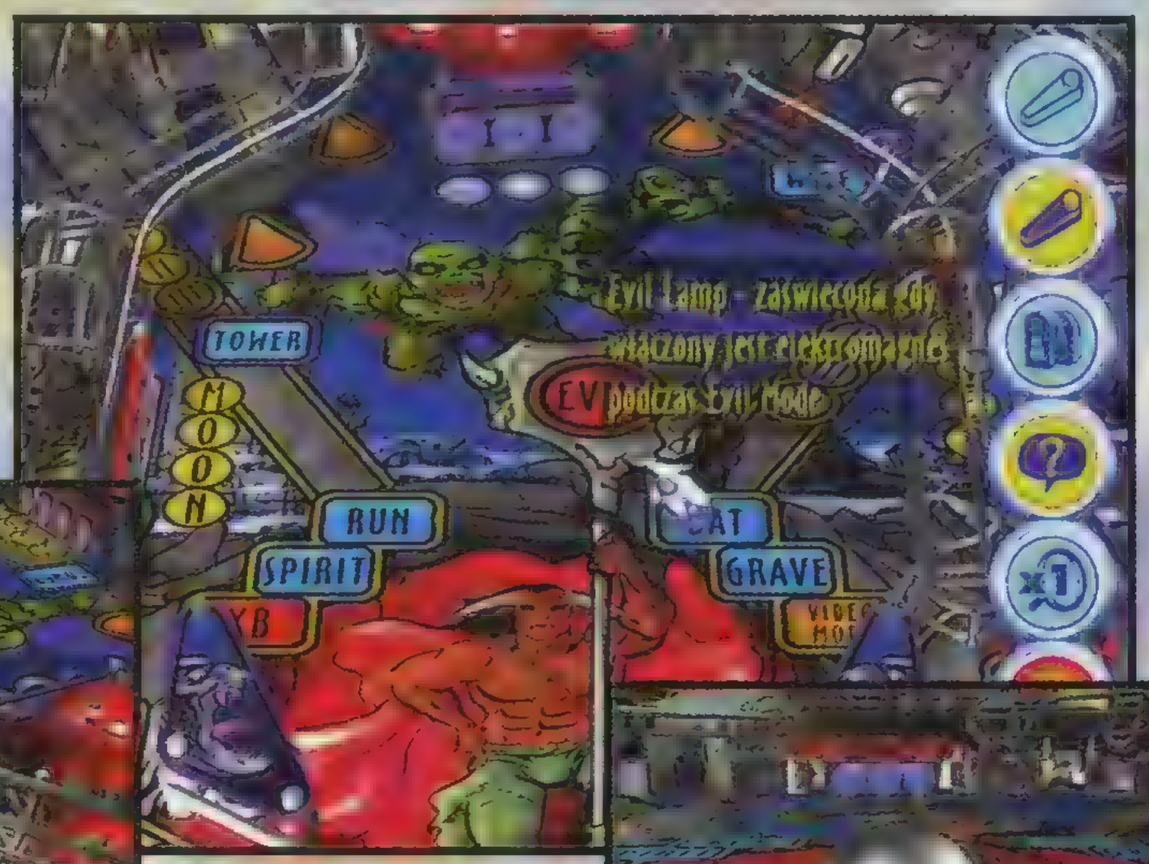
OCENA: 3/10

SLAM TILT RESURRECTION

Pierwszą próbą przeniesienia klasycznego flipera na domowe platformy była gra PINBALL DREAMS. I trzeba dodać, że była to próba niezwykle udana. Później otrzymaliśmy jeszcze bardziej kolorowe stoły – w PINBALL FANTASIES. Jakiś czas firma 21 ST CENTURY ENTERTAINMENT nie dawała znaku życia, by w końcu zaatakować kolejnym fliperowym produktem – o nazwie PINBALL ILLUSIONS. I znów na jakiś czas zapadła cisza. Pojawiały się różne kompilacje stołów, jedne bardziej udane – jak nowatorski THE ULTIMATE PINBALL QUEST, inne mniej – np. OBSESSION. Jednak wiadome było, że dobre flipery potrafi robić tylko 21 ST CENTURY ENTERTAINMENT. W końcu ukazał się SLAM TILT. Dla Amigi 1200 był on tym, czym PINBALL DREAMS dla Amigi 500/600. Miał w sobie wszystko to, co niezbędne, a dodatkowo wnosił kilka nowych pomysłów.

Teraz otrzymujemy SLAM TILT RESURRECTION. Jest to próba wskrzeszenia (jak zresztą mamy w tytule) tego niegdysiejszego hitu. I trzeba dodać, że bardzo udana próba. W STR znajdziemy dwa z czterech oryginalnych stołów: „Night of the Demon" i „The Pirate". Obydwa poddano sporym retuszom, tzn. podciągnięto do dzisiejszych standardów, a wiele elementów zostało ulepszonych. Przede wszystkim – zmieniono motywy graficzne zdobiące blaty. O ile „Piratom" wyszło to na dobre, o tyle w przypadku „Demona" czuję pewien ból. W oryginale bowiem był tam prześliczny obrazek z białą wampirzycą – jej nagie ciało owijały dwa węże, a ona sama sprawiała wrażenie, że chce dorwać gracza w swe szpony. Obecnie mamy diabła dzierżącego lancę – nie wygląda źle, ale...

Pod względem oprawy graficznej nowy SLAM TILT robi wrażenie. Jest prześliczny i nawet w najniższej rozdzielczości prezentuje się okazale. Oczywiście im wyższa „rozdziałka", tym lepiej dla oka, ale przy słabszych konfiguracjach nie radzę z nią kombinować. Ogromna liczba detali robi wrażenie, zwłaszcza że wszystkiemu można się przyjrzeć dokładnie, wykonując serię specjalnych zbliżeń. Warto także wspomnieć o kuli, w której odbija się całe otoczenie. Miłym elementem jest to, że możemy zmieniać wygląd licznika: przede wszystkim modyfikować jego rozmiary, możemy sprawić, że będzie wyglądał tak jak na prawdziwym stole, może też być kolorowy i w wyższej rozdzielczości. Jest to o tyle ważne, że niejednokrotnie będziemy na nim grać w przeróżne minigierki.



Jak już wspomniałem, mamy do wyboru dwa stoły. Trudno jednoznacznie stwierdzić, który z nich jest lepszy, gdyż obydwa prezentują ten sam poziom, różnią się jedynie układem niektórych elementów oraz tematyką bonusów. Mnie bardziej odpowiada „Demon". Ma on niezwykle mroczną atmosferę i genialne minigierki – zabijanie wilkołaków lub uśmiercanie wampirów. Choć trzeba przyznać, że dzięki bitwom okrętów oraz pojedynkom na miecze stół „piracki" dorównuje mu w miodności. W tym miejscu warto zaznaczyć, że stoły w STR różnią się od tych z serii PRO PINBALL. Tu naprawdę trzeba umieć grać i dużo się starać, by uaktywnić bonusy, gdyż wszystkie atrakcje są skonstruowane tak, aby grający musiał się nieco wysilić. Z pewnością przyda się tryb pomocniczy, dzięki któremu możemy przyjrzeć się obydwu stołom z bliska i dowiedzieć, jak uaktywnić dany bonus. A gdy któraś z gier spodoba się nam na tyle, że będziemy chcieli ją komuś pokazać, to możemy zrobić zapis wideo i odtwarzać go do woli.

Warto też wspomnieć o ogromnych możliwościach konfiguracyjnych – możemy zmienić dosłownie wszystko. Poczynając od nachylenia stołu, do siły odbijania „grzybków".

Na sam koniec pozostawiłem sobie ocenę szaty muzycznej. W tym wypadku również byłem mile zaskoczony. Nie dość że uchowały się wszystkie muzyczki (z drobnymi zmianami), to na dodatek główne motywy są bardzo chwytliwe i idealnie oddają klimaty stołów. Nie gorzej przedstawiają się odgłosy. U „Demona" słyszymy szepty oraz przeraźliwe krzyki, natomiast na „pirackim" przeważają kanonady oraz odgłosy krzyżowania się mieczy.

SLAM TILT RESURRECTION jest bardzo dobrą pozycją. Ma w sobie typowo amigowego ducha oraz naprawdę bardzo dobrą oprawę, która idzie w parze z wysoką miodnością. Jeżeli szukasz dobrego flipera, to właśnie go znalazłeś...

Konsolite

21 Century/Ganymede
www.21stcent.com

DYSTRYBUTOR PL – TECHLAND
STRONA PL – WWW.GANYMEDE.COM.PL
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

IMPERIUM GALACTICA 2 to w tej chwili jedna z bardziej zaawansowanych technicznie gier strategicznych. Mamy tu do czynienia z mariażem typowej kosmicznej strategii a la MASTER OF ORION z RTS-em, przy wykorzystaniu typowej dla tego ostatniego trójwymiarowej grafiki i czasu rzeczywistego. Niestety, poza tym autorzy nie pokusili się o żadne większe rewelacje. Zastosowano dobrze znany fanom strategii system gry dwupoziomowej. W warstwie ogólnej jest do dyspozycji mapa galaktyki, z zaznaczonymi ciałami niebieskimi i flotami. Z tego poziomu możemy dowodzić flotami, zarządzać planetami, rozwojem technicznym, dyplomacją i działaniami szpiegowskimi. Gdy dochodzi do bitwy, gracz zostaje przeniesiony na mapę taktyczną, gdzie rządzą reguły rodem z gier RTS. Wszystko to opatrzone jest niezłą grafiką 3D, co umożliwia dowolne zbliżanie, oddalanie, obracanie i zmianę kąta patrzenia na pole bitwy czy planety na mapie strategicznej.

Dla pojedynczego gracza (oczywiście jest też opcja gry multiplayer) jest tutorial, zestaw scenariuszy o zróżnicowanym stopniu trudności oraz kampania. W tej ostatniej możemy dokonać wyboru pomiędzy trzema rasami i zdecydować się na jeden z trzech stopni trudności (nie są to ilości oszałamiające). Każda z ras (Ludzie, Kra'Hen i Shinari) posiada swoje specyficzne cechy, i to nie tylko w ustawieniu parametrów przyrostu naturalnego, produkcji i rodzajów planet, jakie szczególnie jej „pasują". Otóż oprócz tego każdej z nich przypisana jest pewna warstwa, nazwijmy to – przygodowa. Co pewien czas otrzymujemy dodatkowe zadania, stajemy przed nowymi informacjami lub wyborami. Mają one inny charakter dla każdej z ras, np. u ludzi podkreślają konflikty wewnętrzne, a u Kra'Hen pozwalają wczuć się w ich wojowniczą naturę, która nie pozwala im na zrozumienie pojęcia „pokojowe współistnienie".

EKONOMIKA

Podstawą naszej gwiezdnej gospodarki są pieniądze, które pozyskujemy z podatków i handlu. Ilość fabryk, czyli tak zwane zdolności produkcyjne, decyduje tylko o szybkości budowy. Ze względu na takie podejście mamy trochę większe pole manewru – w sytuacji kryzysowej zawsze możemy podnieść podatki, by uzyskać trochę dodatkowego grosza. Na dłuższą metę taki proceder kończy się spadkiem morale i buntami, jednak w sytuacji podbramkowej może być jedynym ratunkiem. Pieniądze są potrzebne do każdej działalności: budowy okrętów, badań naukowych czy rozwoju planet. Ponieważ gra odbywa się w czasie rzeczywistym, środki budżetowe także nie są wydawane za jednym zamachem, tylko w miarę postępów w produkcji (trwa ona określony czas). Dzięki temu możemy uruchomić na raz wiele inwestycji, o łącznym koszcie budowy większym niż ilość posiadanych środków pieniężnych.

ROZWÓJ PLANET

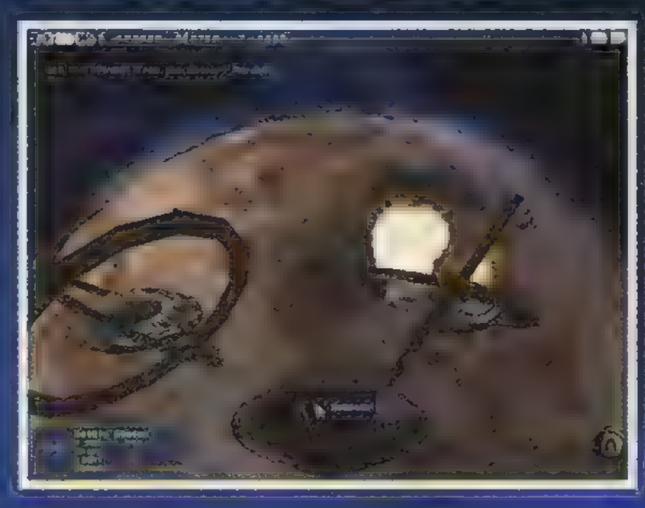
Automatyczny zarządca, jakiego mamy tu do dyspozycji, może rozbudowywać każdą planetę według jednego z bardzo wielu założeń. Można zdecydować się na ogólny rozwój populacji (Civilian), produkcji (Production), obiektów wojskowych (Military) czy handlu (Trade). Można jednak wybrać bardziej precyzyjny cel, jak rozwój produkcji statków kosmicznych, czołgów czy budowę baz szpiegowskich. Dzięki temu jesteśmy uwolnieni od drobiazgowego wyliczania każdej złotówki na budowę, dopasowywania wymogów budynków do aktualnych możliwości rozbudowy. Każda z budowli musi być obsługiwana przez określoną liczbę ludzi i zasilana energią, dlatego rozwój planety nie może być jednostronny. Nie można wznosić samych stoczni czy fabryk wojskowych, trzeba pomyśleć o elektrowniach i budynkach mieszkalnych. O tym właśnie myśli komputerowy zarządca, zdejmując z gracza konieczność drobiazgowego analizowania gospodarki każdej planety. Jeśli jednak mamy ochotę na własnoręczne kierowanie rozwojem planety, możemy skorzystać z podglądu jej powierzchni i ustawić wybrany przez siebie budynek. Podobnie jak we wszystkich grach o budowaniu, tak i tu trzeba rozsądnie wykorzystywać teren. W IMPERIUM GALACTICA 2 budynki mają bardzo różne rozmiary i nie zawsze da się je do siebie dobrze dopasować (łatwo powstają luki w zabudowie miasta). Na początku gry nie stanowi to problemu, ale pod koniec może nawet zabraknąć miejsca na planecie.

ROZWÓJ TECHNOLOGICZNY

Aby nadążyć za przeciwnikami, nie wystarczy budować dużo. Trzeba jeszcze budować dobrze. Odmiennie od większości gier tego typu, gdzie o rozwoju technologicznym decyduje liczba zatrudnionych naukowców, w IMPERIUM GALACTICA 2 istotne są dwa czynniki. Przede wszystkim pieniądze, a poza tym laboratoria. O ile pieniądze są uniwersalną walutą wyceny nowych wynalazków, to ilość posiadanych laboratoriów (w różnych dziedzinach – budynki cywilne, okręty, czołgi) decyduje, czy w ogóle będziemy w stanie pracować nad danym wynalazkiem. Jak więc widać, rozwój technologiczny nie jest dziedziną oderwaną od gospodarki, tylko zależy od ogólnego rozwoju planet (potrzebni są przecież ludzie i energia) i tego, na wybudowanie ilu laboratoriów nas stać.

SZPIEDZY TACY JAK MY

Działania wywiadowcze stanowią kolejny istotny element tej gry i mogą stać się jedną z decydujących składowych sukcesu. Szpiedzy nie tylko zbierają informacje o przeciwniku, jego imperium, planetach i rozwoju technicznym, ale mogą też być „bronią ofensywną". Mogą wykradać plany wynalazków, pieniądze, wszczynać bunty na planetach wroga, a nawet dokonać zamachu na jego przywódcę. Każdy z agentów charakteryzowany jest czterema cechami (infiltracja, kontrwywiad, walka, lojalność) – ci, którzy wykorzystywani będą do działań zwiadowczych, powinni mieć wysoki współczynnik infiltracji i wysoką lojalność (by po złapaniu nie zostać podwójnymi agentami), z kolei ci, którzy mają bronić naszego imperium przed szpiegami wroga, powinni mieć wysoki współczynnik działań kontrwywiadowczych. W trakcie gry, w miarę zdobywania doświadczenia, agenci awansują na wyższe poziomy i można podwyższać im wybrane cechy.



BITWY

Walka w kosmosie jest, niestety, nudna jak flaki z olejem. Oczywi-

IMPERIUM GALACTICA 2

W sercu każdego stratega drzemie niezaspokojone marzenie o dokonywaniu czynów wielkich. Jeśli nie w życiu, to choćby na ekranie komputera. Dlatego właśnie zarządzamy tam kolejami, podbijamy Amerykę, budujemy własne cywilizacje, decydujemy o historii świata. Jakież jednak może być większe pole do popisu niż nieograniczone przestrzenie kosmosu...

ście w sferze koncepcji, nie zaś widowiskowych efektów świetlno–dźwiękowych. Brak jakiejkolwiek osłony, pusta przestrzeń pomiędzy flotami doprowadzają do tego, że bitwa sprowadza się właściwie tylko do wymiany strzałów. W tym przypadku „Bóg jest po stronie większej siły ognia". W takiej sytuacji pozostaje taktyka koncentrowania się (kilkoma okrętami) na określonej jednostce przeciwnika, aby szybciej wyeliminować ją z walki. Trochę zamieszania robią myśliwce – w dużej ilości mogą przechylić szalę zwycięstwa, nawet jeśli druga strona ma więcej ciężkich okrętów. Tego typu bitwa,

Gdy mamy już przewagę jakościową lub ilościową, walka jest najczęściej z góry rozstrzygnięta. W bitwie mogą brać udział działa planetarne, które budowane są jak normalne budynki i wspierają własną flotę, gdy bitwa toczy się w pobliżu planety. Słabsza flota może więc celowo zwabić przeciwnika w pobliże tak ufortyfikowanego globu, by skorzystać z ich wsparcia (niestety, są one zbyt słabe, by cokolwiek zdziałać samodzielnie).

Nieco inaczej wyglądają starcia na powierzchni planet. Co prawda wydaje się, że tu też, jak w klasycznym RTS–ie bywa, dochodzi po prostu do zwarcia jednej kupy czołgów z drugą i po krótkiej (lub dłuższej) wymianie ognia wygrywa strona, której zostanie ostatni czołg. Ze względu na zróżnicowane zasięgi ognia oraz forty obronne cała sprawa nie wygląda tak prosto. Teren, a także zabudowa miejska, odgrywa bardzo istotną rolę, gdyż wszelkie ciasne przejścia sprzyjają obrońcy. Szczególne znaczenie ma to przy atakowaniu fortów, mających z zasady większą siłę ognia niż czołgi. Jeśli musisz atakować takie umocnienia, rób to kilkoma czołgami równocześnie (wówczas żaden fort nie ma szans). W momencie gdy trzeba przeciskać się w pobliże fortu ciasnymi uliczkami, czołgi mogą wchodzić do walki pojedynczo, a wtedy ponoszą straty i są nieskuteczne.

Z powyższych obserwacji wynikają bardzo konkretne wskazówki taktyczne. Własnej floty nie należy zbytnio rozpraszać, a w obliczu najazdu wroga nakazem numer jeden staje się skupienie wszystkich posiadanych okrętów. W rozproszeniu ulegną one łatwo przeciwnikowi. Trzeba przy tym zauważyć, że straty nie są proporcjonalne do sił obu stron. Np. gdy staną naprzeciw siebie floty o sile ognia 4000 i 6000, to ta pierwsza zostanie zniesiona ze szczętem, przy może 20–procentowych stratach tej drugiej. Bezużyteczne są wszelkie obiekty defensywne – bazy kosmiczne, działa planetarne i forty. Co najwyżej, mogą one chronić przed słabymi podjazdami przeciwnika, co zdarza się co najwyżej na początku gry. Później, w obliczu skoncentrowanego ataku, nie mają szans. Zamiast pracowicie je wznosić, należy od początku postawić na produkcję czołgów. Tym bardziej, że nawet największa przewaga we flocie nie pomoże wrogowi zająć naszych planet, jeśli zniszczone zostaną jego siły desantowe (czołgi).

podobnie jak bitwa morska, często jest rozstrzygnięta, zanim jeszcze dojdzie do wymiany ognia. Wojny w kosmosie, przynajmniej w grze IMPERIUM GALACTICA 2, wygrywa się w stoczniach i na deskach kreślarskich projektantów uzbrojenia.

MIESZANKA FIRMOWA

Ponieważ, jak powszechnie wiadomo, w grach strategicznych wymyślono już wszystko (a przynajmniej tak się Amerykanom zdaje), tak więc i w IMPERIUM GALACTICA 2 dla zaawansowanych graczy 90% elementów nie będzie nowością. Autorzy tej gry nie zaskoczyli niczym specjalnym – nieco innym wymieszaniem znanych elementów z dodaniem w pełni trójwymiarowej grafiki. Tylko czy na grafice polega atrakcyjność gry strategicznej?

Pejotl

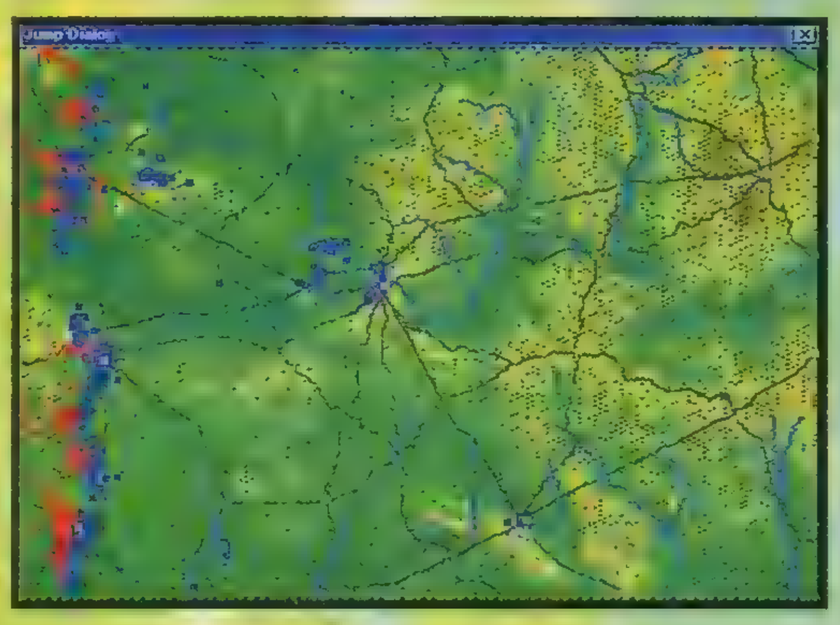
GT Interactive
www.gtgames.com

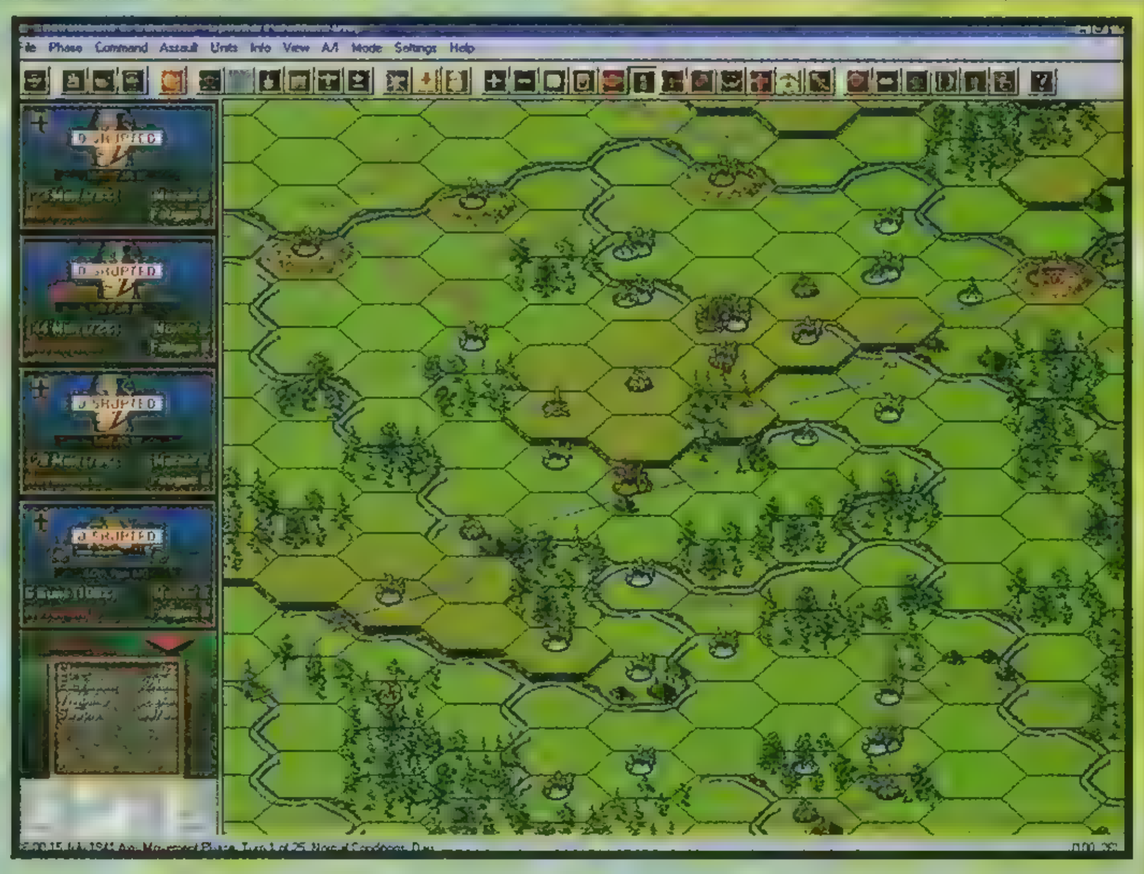
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

PANZER CAMPAIGNS SMOLENSK'41

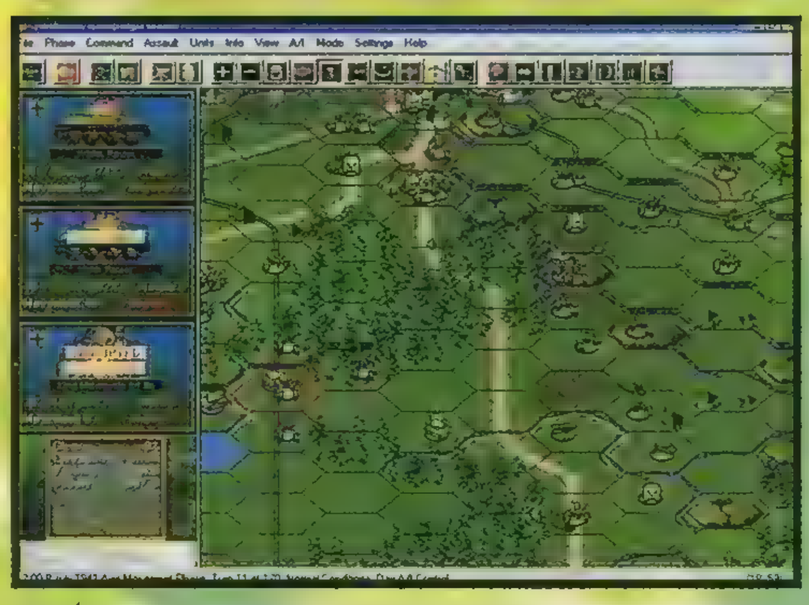
Jednym z głównych kierunków natarcia niemieckiego w 1941 r. była Moskwa. Najpierw mimo wszystko należało zdobyć Smoleńsk, a po drodze jeszcze przełamać obronę na linii Berezyny i Dniepru. Jednakże po czystkach lat 30. Armia Czerwona z powodzeniem uczyła się wojny na nowo – zdołała opóźnić natarcie i osłonić kierunek moskiewski. Te dramatyczne zmagania to pasjonujący temat na grę. Niestety, firma HPS SIMULATIONS, którą znamy z takich „twardych" strategii, jak TIGERS ON THE PROWL czy PANTHERS IN THE SHADOWS, nie miała nawet zamiaru skorzystać z tego, co oferowały realia historyczne. Zrobiła klasyczną grę strategiczną – turówkę (jedna tura dzienna = 2 godziny czasu rzeczywistego, tura nocna = 4 godziny) rozgrywaną na heksach (1 heks = 1 km rzeczywistego terenu). Podstawową jednostką jest batalion – od 100 do 900 ludzi. Niestety, figurki 3D są żenujące i właściwie da się grać tylko na mapie 2D, czyli płaskiej, klasycznej planszy z kwadratowymi żetonami–pododdziałami. Podstawowa rozdzielczość to 640x480. Po kolei następują fazy: ruchu gracza, ognia obrońcy, ognia ataku gracza i natarcia gracza. Ten schemat, w połączeniu z jednoheksowym zasięgiem ognia większości jednostek oraz powolnością zdarzeń, powoduje dłużyzny. Gracz ma do wyboru 19 scenariuszy (29 po ściągnięciu rozszerzenia), więc powinno być ciekawie. Nic bardziej mylnego – w większości mamy jedynie niewielkie bitewki bądź też część całej bitwy o Smoleńsk. Tą ostatnią zaś wyliczono na... 170 tur! W ciągu jednego dnia można rozegrać w pełnej skali maks. 10–12 etapów!





Monotonne i żmudne przesuwanie żetonów to jednak nie wszystko – gorsza jest SI. O drgawki przyprawia widok batalionów radzieckiej piechoty, wychodzących z umocnionych pozycji i wałęsających się wzdłuż linii frontu. To zjawisko można wytłumaczyć tylko tym, że autorzy gry są... starymi planszówkowcami. Ten właśnie typ graczy za punkt honoru uważał przesunięcie każdego żetonu, a każdy nie przesunięty, po prostu się nie liczył. To prawo rozciągało się także na walkę, i w grze SMOLENSK'41 wyraźnie to widać. Każdy oddział artylerii musi strzelać, więc artylerii. A potem znowu (bo nie może się ruszyć). I tak z kilkudziesięciu samochodów pancernych, które w rzeczywistości mogłyby się wycofać po stracie maks. 3 wozów, zostaje połowa, zmęczenie sięga zenitu, a morale dna.

Nie lepiej wygląda gra komputera w ataku, ale jest to już raczej wynik by mu to umożliwić, nie stworzono najmniejszych nawet ograniczeń w dystrybucji ognia (np. artyleria dywizyjna wspiera tylko własne oddziały). Zamiast tego mamy sytuację znaną z planszówek, ale już nie z wojny rzeczywistej. Oto do linii Rosjan zbliża się niemiecki batalion rozpoznawczy. Po ruchu zostaje ostrzelany przez 6 oddziałów „czerwonej" opisanych wyżej możliwości ogniowych obrońcy. Co gorsza, ponieważ wszystkie jednostki komputera łażą gdzie chcą, wbicie się niemieckich klinów pancernych jest tragedią, bo następuje okrążenie. Jedną z przyczyn tych technicznych ułomności już opisałem – to założenia z planszówek. Inteligencja komputera była chyba jednak testowana na pomniejszych scenariuszach, gdzie nie ma ciągłych linii frontu, a i wsparcie artyleryjskie jest mniejsze. Nie widać też tak rażącej ahistoryczności w zachowaniu batalionów poza frontem oraz artylerii działającej na rzecz wszystkich.



Przy jakim takim dźwięku oraz w trybie 2D ta gra to przyjemność – pohuczy, pomiga i wśród kolegów zaczniemy być postrzegani jako mózgowcy i indywidualiści. Jeśli chcemy poprawić nieco historię, nic nie stoi na przeszkodzie edycji nowego scenariusza. Niestety, tu nie jest dobrze. Można korzystać tylko z gotowych map, obszar zmagań ogranicza się więc do terenu między Dnieprem a Smoleńskiem. Jest to oczywisty manewr producenta – ten produkt jest wszak początkiem serii. Zamiast mapy możemy stworzyć własne „odebe", czyli strukturę i siłę walczących wojsk oraz ustawić to na planszy. Brakuje jednak odgłosów poruszających się oddziałów (choć artyleria jest bez zarzutu), a jeszcze gorzej jest z menu głównym. Po wyborze określonego scenariusza nie można zmienić go na inny (chyba że pamięta się nazwę pliku). Brak jest także wyjścia do menu graficznego.

Mimo wszystko nie jest to gra najgorsza, bo to po prostu przeniesiona na komputer i uproszczona planszówka. Mamy kawałek niezłej zabawy, który prawdopobnie będzie się podobać tylko fanom gatunku.

Berger

HPS Simulations 99

www.hpssims.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 4/10

ARMY MEN AIR TACTICS

Historia plastikowych żołnierzy przedstawiona w komputerowej sadze pt. ARMY MEN przypomina nieco dzieje serii CLOSE COMBAT. Pierwsza jej część stanowiła swego rodzaju odkrycie, ale trudno było oswoić się ze sterowaniem, a wiele elementów jeszcze nie współgrało. Druga część to było to – wprawioną już ręką można było pewnie prowadzić Sierżanta i jego

żołnierzy do boju przeciwko jasnobrązowym wrogom i ich szalonym dowódcom. Owszem, SI komputera było mało wymagające, wrogowie często plątali się, nie mogąc odnaleźć właściwej drogi, ale ta gra – jak żadna inna – pozwalała zawodnikowi cofnąć się do dziecinnego pokoju – pełnego żołnierzyków, kupionych przez dziadka i... kasztanów, które udawały rakiety Tomahawk. Jednak wydaje się, że – podobnie jak w przypadku CC4 – AIR TACTICS stanowi odejście od znanego już tematu. Zamiast dopracować dotychczasową formę, odbiec trochę od gry zręcznościowej ku zagadkom i... może bardziej strategiczno–wojennym działaniom (walki w okopach, „prawdziwe operacje na Pacyfiku"), co podniecałoby każdego żołnierzyka-komaniaka, postanowiono oddać hołd symbolowi amerykańskiej machiny wojennej – helikopterowi. To on podnieca wyobraźnię młodych

Amerykanów już od czasów Wietnamu. W AM:AT będziemy mogli dowodzić trzema typami tego sprzętu, w tym, oczywiście, jakimś super–Apaczem. Tym razem Sierżant nie jest już naszym idolem, a przynajmniej nie jedynym. Wcielamy się bowiem w skórę kapitana (ho, ho!) Wiliama Blade'a, stającego do walki z jasnobrązowym generałem Plastro i jego kumpelasem – Szalonym Doktorem Greyem. Ci, którzy bawili się poprzednimi częściami tej gry, łatwo przestawią się z kierowania drużyną piechoty na sterowanie helikopterem. Zamiast zbierać rakiety, granaty, kaemy czy moździerze, aby wypełnić jedną z ponad dwudziestu misji (ale tylko dziesięć plansz), gracz będzie musiał spuścić z pokładu swego wiropłata linę ze szczypcami i chwycić rakiety, tarcze, bomby głębinowe, proszki przeciw insektom, miny, boje z sonarem, torpedy itp. Wszystko to czyni po to, by pokonać dziesiątki jasnobrązowych żołnierzy, wyposażonych standardowo w czołgi, dżipy, transportery opancerzone, ale także w działka przeciwlotnicze, niszczyciele, łodzie podwodne, a nawet helikoptery. Ale to nie koniec kłopotów, bo Szalony Doktor spreparował masy owadów, które atakują zieloną armię Sierżanta. Obok zabawnych komarów są osy, jakieś larwy i ziejące ogniem (ach, ten roztopiony plastik!) mrówki–olbrzymki.

By wypełnić misję, należy uważnie słuchać poleceń (marudzenie dowódców jest męczące, ale pożyteczne), pilnie wypatrywać wroga na radarze i kalkulować. Zwycięstwo jest wypadkową wyliczenia ilości dodatkowej broni, rozmieszczonej na planszy, liczebności wroga i czasu, jaki pozostał do końca. By było zabawnie, klasycznie już dla serii ARMY MEN, całość krwawych (pardon – plastikowych) zmagań toczy się nie tylko w dżungli, ale i w łazience, salonie czy też pokoju dziecięcym. W dodatku gdy przeciwnik okopie się w piaskownicy, jedynym rozwiązaniem okaże się... wielka piłka, która, spuszczona na wroga, zamieni go w plamy plastiku i jakieś gadżety do wzięcia.

Tak naprawdę gra przynosi nam jakie takie zadowolenie dopiero w trybie multiplayer. Ileż bowiem można latać po planszy i rozwalać biegających w kółko nieprzyjaciół, gdy jedyną trudnością jest brak czasu na wykonanie kilku ruchów na raz? Natomiast tryb wieloosobowy jest ponoć dość bogaty – oferuje osiem poziomów i trzy sposoby gry: walkę na śmierć i życie, polowanie na owady oraz zbieranie gadżetów. Ponoć – bo na Net nie wpuścił mnie zajęty numer dial–up pewnej firmy, a w domu jedna płytka nie chciała obsłużyć dwóch komputerów. I tak po dwóch dniach gry ukończona „powietrzna kampania" wylądowała na półce przeznaczonej na zakurzone gry zręcznościowe.

Berger

3DO Company

www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

ALIEN NATIONS

Wśród produktów wielkich firm – gier, które są reklamowane jako „naj, naj, naj" – trwa zażarta rywalizacja o każdy punkt. Krew się leje strumieniami, specjaliści od mediów prześcigają się w wymyślaniu przebiegłych kampanii reklamowych. I faktycznie, w większości wypadków mamy do czynienia z produktami dobrymi, a nawet ponadprzeciętnymi. Czasami jednak brakuje w nich atmosfery tej radosnej świeżości, która towarzyszyła pierwszym grom komputerowym.

Tę atmosferę dobrej zabawy można natomiast odnaleźć w leciutkiej grze RTS noszącej ograny tytuł ALIEN NATIONS. Fabuła, jak zwykle, jest mocno naciągana – na pewnej planecie wylało się z puszki DNA i na małym obszarze muszą koegzystować trzy rasy. Ale im bardziej zagłębiamy się w tę historię, tym jest coraz lepiej. Owe trzy rasy są bowiem dość mocno zróżnicowane. A więc mamy tu rozwinięte technicznie Amazonki, frajerowatych Pimmonsów (przypominają oni skrzyżowanie dinozaura z prostopadłościanem) i agresywnych Sajikis – krzyżówka muchy, komara i pszczoły. Każda z ras ma swe indywidualne cechy, umiejętności i rodzaje jednostek wojskowych, jednak większość dostępnych budynków, jak w każdym tradycyjnym RTS–ie, poza nazwą niczym się od siebie nie różni. Mimo wszystko bardzo ładna oprawa plastyczna budowli, dbałość o szczegóły i dobrane kolory tworzą w każdym wypadku swoisty nastrój.

Schemat gry jest klasyczny dla gatunku. Gracz ma do wyboru zestaw scenariuszy szkolnych, kampanię i wolny „meczyk". Jednak tak naprawdę wszystko to wydaje się stworzone dla trybu multiplayer, w którym powolność rozwoju miasta i sił zbrojnych zmusza do sojuszy, dobrego planowania i odpowiedniego wyboru momentu ataku. Owszem, pamiętny C&C pozwalał na rozegranie partyjki w pół godziny, ale jednak, jak sam pamiętam z WARCRAFT–a 2, dłuższa gra wydaje się ciekawsza. Każdy scenariusz czy dowolna rozgrywka (konfigurowana przez gracza) polega na zbudowaniu miasta i zniszczeniu przeciwników. Plansza odwzorowuje kulę ziemska, dlatego nie ma tu żadnych krawędzi, a jeśli pójdzie się w górę to dojdzie się do swojego miasta od dołu. Każde miasto ma granice zasięgu budowania. Oczywiście można je przesuwać, ale ma to znaczenie tylko dla stawiania nowych budynków i – ewentualnie – ciągłości wydobycia surowców. Bowiem działania komenderowanych przez nas ludzików charakteryzują się dużą samodzielnością. Można im np.. zlecić wydobywanie surowców poza granicami miasta czy wydać polecenie ataku na obce.

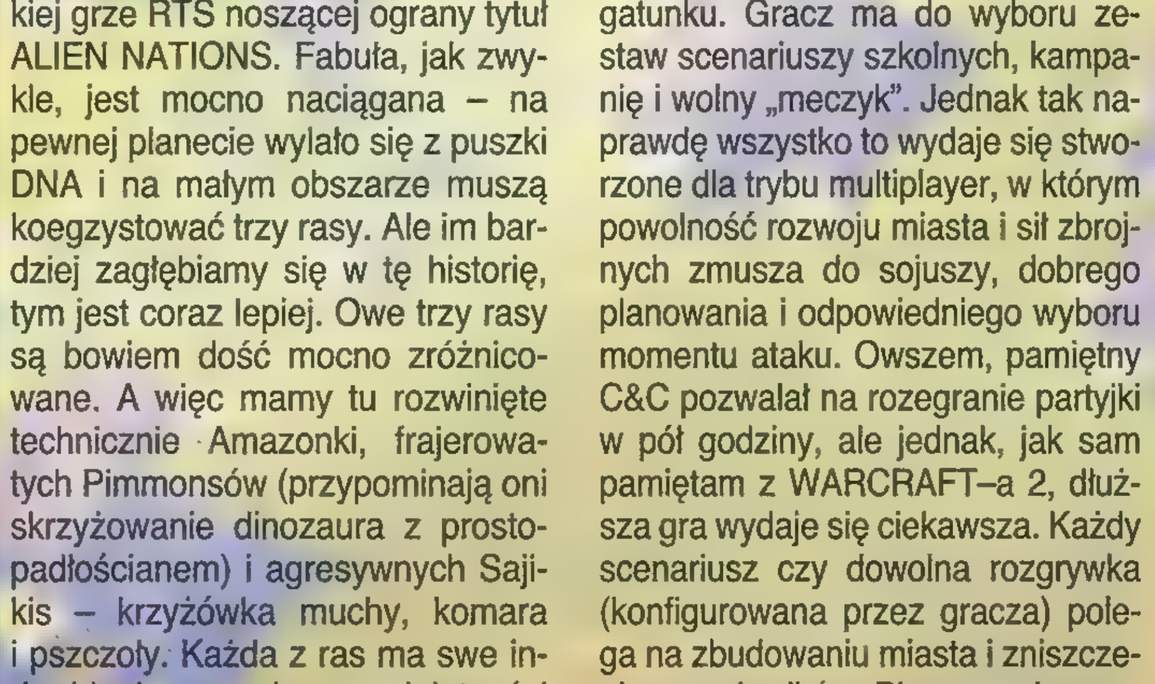
By nasza cywilizacja kwitła, należy wydobywać kamienie, pozyskiwać drewno i gromadzić żywność. W miarę rozwoju miasta można budować farmy (zależnie od rasy – muchomorów, kakao lub białych robaków), które przysparzają więcej żywności, ale pamiętajmy, że drzewa i kamień szybko się kończą. I tu przychodzi czas na handel, zakładanie ambasad itp. Nie wolno jednak zapominać, że samo wydobycie, umożliwiające stawianie nowych budynków, to nie wszystko. Jak się mówiło za socjalizmu: najważniejsi są ludzie! Każda chatka daje trzech tragarzy. Działają oni sami, nie trzeba wydawać poleceń, by robili to, co do nich należy (inni pracownicy też działają sami). Mało tego, w szkole można wyuczyć tragarzy na specjalistów, w koszarach na żołnierzy itd. Jednak każda nowa chata generuje wzrost potrzeb społecznych. Dla naszych poddanych trzeba policji – bo pojawiają się złodzieje, hazardu – bo zestresowani ludzie chcą się wyluzować itp. A z drugiej strony domy trzeba budować, bo to właśnie z nich zbieramy podatki. I tak trwa walka o zbilansowanie wpływów z wydatkami, motywowaniem mieszkańców i funduszami na wynalazki. A przy tym gra się wygodnie, grafika jest ładna, dźwięki zadowalające, a rasy sympatyczne. Niby nic wielkiego, niby kompilacja różnych gier, ale jednak wiele oryginalnych elementów i pomysłów czyni z AN lekki i przyjemny odpoczynek od wielkich produkcji.

Berger

Infogrames
www.jowood.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

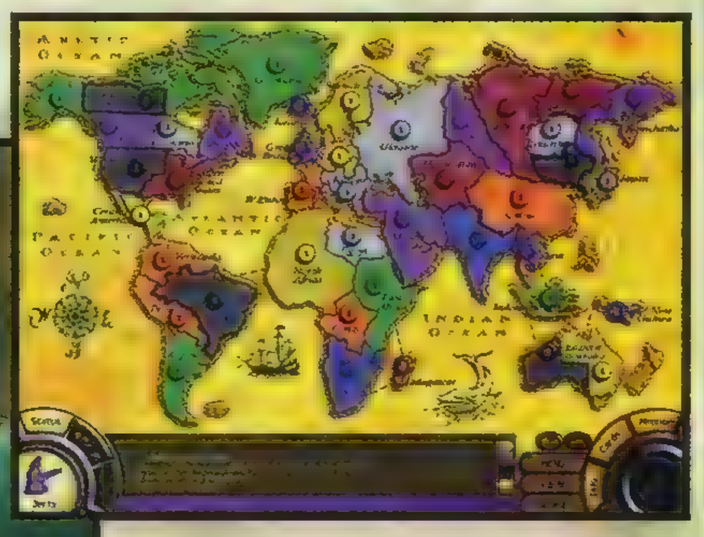
OCENA: 7/10



RISK 2

Tytułu nie trzeba chyba przedstawiać, bo ta gra gościła lub wciąż gości w wielu domach. Do dziś w hipermarketach straszą wielkie pudła, oferujące nam klasyczną wersję planszową za jedyne 99 złotych. I wydaje się, że jest to najlepsza oferta z możliwych, ponieważ zdaniem wielu graczy tylko odmiana papierowa ma sens. RISK to gra nieskomplikowana, kolorowa i wyposażona w ładne żetony. Idealna na spotkanie przyjaciółmi i pogranie w kilka osób. Sama zabawa jest wtedy jedynie pretekstem do pogadania, rozemocjonowania się itp. Po prostu czysta interakcja. Sens wydawania takich gier jak MONOPOLY czy RISK jest dość wątpliwy i wydawca liczy tu raczej na sentyment nabywców. Trzeba jednak przyznać, że w produkcję RISK 2 włożono dużo wysiłku, dzięki czemu gra zyskuje samodzielność w stosunku do papierowego pierwowzoru. I mimo że spotkanie w gronie kolegów jest wątpliwe, a gra w sieci przy polskich cenach dostępna nielicznym, to nawet samotnie można spędzić przy niej kilka upojnych wieczorów.

Akcja toczy się w okresie napoleońskim (nie wstawaj z grobu, Napoleonie!). Mamy możliwość gry z komputerem (dowódcy są zróżnicowani pod względem inteligencji – notabene, Wellington jest lepszy od Napoleona – sic!), na Necie lub w kilka osób przy jednym sprzęcie. Obok wersji klasycznej pojawiła się opcja SAME TIME oraz turniej, składający się z 16 zróżnicowanych pod względem trudności scenariuszy. Suma punktów uzyskanych w 16 rozgrywkach tworzy wynik turniejowy gracza. Klasyczna wersja gry (CLASSIC) przenosi nas na planszę wyobrażającą mapę świata (można też grać na globusie, ale żetony jakoś dziwnie się zsuwają:–) podzieloną na kilkadziesiąt obszarów i kilka kontynentów. Gracz może zresztą dodać w opcjach parę obszarów oraz zmienić wartość kontynentów, wyrażoną w batalionach. Po wyborze, wylosowaniu lub wylicytowaniu obszarów mapy uczestnicy rozmieszczają swe wojska. Potem następują tury każdego z graczy (a może ich być maksymalnie ośmiu), w których rozstawiają swe posiłki, atakują wroga i wykonują jedno przesunięcie taktyczne.



Bitwy to zwykłe porównanie rzutów kostką (maksymalnie trzy w ataku i dwa w obronie). Przewaga liczebna ma kolosalne znaczenie – duża armia może przejechać w jednym ataku przez kilka obszarów. Sama walka może być pokazana jako zwykła tablica z wynikami lub jako starcie w trybie 3D. To ostatnie jest piękne pod względem plastycznym, ale szybko się nudzi. O wiele bardziej rozwiniętą wersją gry jest tryb SAME TIME. Gracze po kolei planują swe działania w każdej odrębnej turze (posiłków, ruchu i walki, ruchu taktycznego), nie wiedząc nic o ruchach przeciwnika. Sama faza wykonawcza jest wspólna dla wszystkich. Tworzy to nowe kombinacje taktyczne, takie jak starcia graniczne, wspólne ataki na jedno terytorium, mijanie się armii czy też atak na obrońcę z kilku terytoriów własnych. Podstawą gry jest zajmowanie terenu. Im więcej mamy obszarów, tym więcej dostajemy posiłków, tym więcej kart. Za różne kombinacje trzech kart można dostać kolejne posiłki, a zajęcie wszystkich obszarów jednego kontynentu to kolejne dodatkowe bataliony. W pewnym momencie okazuje się, że klęska wrogów jest przesądzona i opcji dyplomacji nawet nie zdążymy wykorzystać...

I niby wszystko to prościutkie, niby znane, a jednak – mimo wszystko – stary pomysł, przybrany w niezłe dźwięki, muzyczki i dość dobre efekty graficzne (można było jednak coś zrobić ze starą, dobrą mapą), nie zawodzi koneserów wszelakich RISK–ów, a i pozostałym graczom pozwala znaleźć chwilę wytchnienia przy wyliczaniu punktów i zbieraniu do kupy obszarów świata. Bo już Doc przed laty twierdził, że RISK jest najważniejszą i najlepszą grą na świecie.

Berger

Hasbro Interactive
www.risk.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

EARTHWORM JIM 3D

Czekałem i czekałem... aż w końcu się doczekałem. EARTHWORM JIM 3D w końcu ujrzał światło dzienne! Prace trwały długo, aż w końcu podano do wiadomości, że nowy „Jim" będzie całości 3D. Trochę mnie to zasmuciło, bo w tym momencie mogłem zapomnieć o ślicznie wrysowanej grafice. Jednak mimo wszystko postanowiłem nie wydawać wyroku, dopóki nie zobaczę gry na własne oczy. Na moje nieszczęście odwlekano premierę, w międzyczasie zmienił się producent oraz część pomysłów, aż, koniec końców, EARTHWORM JIM 3D stał się ciałem. Fabuła przedstawia się następująco: w trakcie ostatnich wydarzeń (tzn. w poprzednich częściach gry) Jim ostro oberwał. Oczywiście, misję wykonał, jednak z jego głową stało się coś niedobrego – zbzikował, a dokładniej mówiąc, zgłupiał! Ani lekarze, ani przyjaciele nie są w stanie mu pomóc, ponieważ walka toczy się w jego głowie. Cała akcja (no, prawie cała) ma miejsce w łepetynie Jima. Wcielając się w resztki inteligencji naszego nieszczęśliwca będziesz musiał przebrnąć przez kilka kolejnych części jego mózgu. Na początek odwiedzisz strefę odpowiedzialną za pamięć, gdzie po części przypomnisz sobie przeszłe wydarzenia i poznasz zarówno nowych przyjaciół, jak i wrogów. Następnie będziesz musiał odwiedzić okolice, w których nasz bohater spędził najszczęśliwsze chwile w swym życiu. Następne w kolejce są: Strach oraz Fantazje. Jest jeszcze jeden, ukryty etap... i to wszystko. Oś fabuły EWJ3D stanowi tzw. „inteligencja" – przemierzając kolejne etapy musimy dbać o to, by zebrać jej wystarczającą ilość (to takie zielone kulki). Ponieważ na początku nasz poziom tej wartości dorasta do pięt jedynie gąbce, możemy się dostać wyłącznie do miejsca, gdzie przechowywana jest pamięć. A tylko określony iloraz inteligencji otworzy nam drzwi do kolejnego etapu (czytaj: części mózgu). Dodatkowo musimy zbierać złote krowie sutki (!) – one także pełnią rolę kluczy. I na tym kończy się lista niezbędnych przedmiotów. Widać tu ogromne

podobieństwo do BANJO KAZOOIE, tylko tam, zamiast kulek przedstawiających inteligencję, były nutki oraz inne przedmioty – zbieżności między tymi tytułami są zauważalne na każdym kroku. EWJ3D, jak większość pokrewnych mu platformerów 3D, korzysta z tego samego utartego schematu. Oprawa jest oczywiście w pełni 3D, czyli możemy pójść praktycznie w każdym kierunku. Kamera jest umiejscowiona za plecami bohatera i nosi miano „inteligentnej" (a ile ma tych... no... kulek? – przyp. red.). Niestety, nie mogę się z tym zgodzić. Owszem, może i podąża za naszą postacią, jednak czemu od razu nazywa się to „inteligencją"? O nie, nic z tych rzeczy. Tu chłopaki z INTERPLAY-a dali plamę, bo kamera ma spore problemy z pokazaniem akcji w jak najlepszym ujęciu. Mało tego, niejednokrotnie musimy wykonać skok w ciemno! Jednak jest to drobiazg w porównaniu z tym, co dzieje się podczas walki. W pewnej chwili doszedłem do miejsca, gdzie było pełno skrzyń i kilku wrogów z miotaczami. Wszystko było piękne, ale tylko do momentu, gdy zacząłem z nimi walczyć – nie wiadomo od kogo i skąd dostałem pociskiem w plecy. Kamera, zamiast przedstawić pole akcji, po prostu pokazywała mi malowniczo wyglądającą stertę skrzyń, stojącą obok! I o ile w spokojniejszych momentach można sobie ustawić ją samodzielnie, to w trakcie walk...

Po względem oprawy graficznej JIM plasuje się pomiędzy przeciętnością a poziomem reprezentowanym przez RAYMAN–a 2. Projekt etapów jest nierówny – część jest pełna detali i ciekawych rozwiązań, lecz, niestety, przeważają lokacje nudne i nieciekawe. Modele postaci nie wyglądają źle, jednak w połączeniu z kiepskim tłem rezultat nie jest najlepszy. O efektach można powiedzieć tylko tyle, że są, choć nie najgorsze. Muzyka to takie sobie funky, które pasuje do klimatu gry. Warto jeszcze wspomnieć o sporadycznie wypowiadanych przez Jima kwestiach – są śmieszne, jednak jest ich zdecydowanie za mało. EARTHWORM JIM 3D jest potwierdzeniem tezy, że nie każdy tytuł uda się pomyślnie przenieść w trzeci wymiar. Mogę się założyć, że gdyby trzecia część pozostała 2D, to nie straciłaby tak wiele... Jednak takie są prawa rynku i wszystko musi być trójwymiarowe. Szczerze odradzam Wam kupno tego produktu – Ci, co pamiętają poprzednie części ogromnie zrażą się do EWJ3D, a młodych zniechęci praca kamery. Szkoda dobrego imienia Jima...

Konsolite

Interplay/Virgin

www.vie.co.uk www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 3/10

PLANESCAPE TORMENT PL

Nie wiem, jak długo leżałem – w mojej głowie panuje zupełna pustka. Jakieś urywki przeszłości przebiegają przez mój umysł, by za chwilę zniknąć w mrokach niepamięci. Podnoszę się. Wydaje mi się, że ta sytuacja powtarza się w nieskończoność od wielu tysięcy lat. Nieustająca udręka jest niczym zimna toń, z której się wyrywam, by po chwili ponownie w nią zapaść. Jednak tym razem jestem pewien, że coś się zmieniło. Gdzieś na samym dnie mojej świadomości kołacze się jakiś fakt, ale nie mogę do niego dotrzeć. Gdy podleciała do mnie dziwaczna czaszka i rzuciła na przywitanie: „Cześć, szefie!", nagle zacząłem rozumieć tę subtelną różnicę. Na wszystkie Sfery! Ona mówi po polsku! Ja pojmuję ten język!

Po premierze na Zachodzie bardzo szybko gra PLANESCAPE: TORMENT doczekała się polskiej lokalizacji, a to dzięki firmie CD PROJEKT. Na naszym rynku z tłumaczeniami gier jest różnie i mało która firma podejmuje się tak poważnego wyzwania. W przypadku najnowszej produkcji BLACK ISLE sprawa też początkowo nie wyglądała za różowo. Są różne rodzaje gier, niektóre nie wymagają zbyt wiele od tłumaczy, natomiast inne... No właśnie. P:T to olbrzymia ilość tekstu, zróżnicowane głosy bohaterów, że już nie wspomnę o występowaniu podczas rozgrywki różnorakich dialektów, które zostały stworzone wyłącznie dla potrzeb gry. Jak widać, zadanie było niezwykle trudne, ale po porównaniu wersji oryginalnej z polską mogę stwierdzić, że przedsięwzięcie to zakończyło się sukcesem.

Spolszczeniu uległy praktycznie wszystkie nazwy oraz imiona, których znaczenie było istotne dla fabuły. Tak więc Godsman stał się Bogowcem, a miasto Hive to nasz zwyczajny Ul. Następnej istotnej zmianie poddano imiona. Większość została przetłumaczona, a te, które nie posiadały ukrytych znaczeń w języku angielskim, dopasowano do wymogów naszej gramatyki (Pharod – Farod). Nie pominięto więc nawet takich szczegółików! Nie spolszczono natomiast nazw większości potworów i ras, które wędrują po Sferach. Podejrzewam, że ich miana nie mają szczególnego znaczenia w żadnym ze znanych ludzkości języków, więc nie powinniśmy się temu dziwić. Żeby w jak największym stopniu oddać klimat gry, użyto wielu słów, które obecnie już prawie wyszły z obiegu – archaizmów.

Dzięki temu zabiegowi nasz bohater niektóre bestie nazwa biesami. Prawda, że ładnie? I do tego po polsku. Panom z CD PROJEKT–u należy się duży plus za to, że w niektórych przypadkach zrezygnowali z dosłownego tłumaczenia. Najlepszym przykładem będzie tutaj komentarz Morte'ego, wygłaszany w momencie naszej śmierci: „Replay! Replay! Nie dali replaya..." Można by pomyśleć, że latająca czaszka oglądała „Seksmisję"... Jeżeli jestem już przy wypowiedziach aktorów, to przyjrzyjmy się im dokładniej. Większość głosów dobrano bardzo dobrze, a aktorzy są zaangażowani w wypowiadane przez siebie kwestie. Nie są one, jak to czasami bywało w przeszłości, po prostu odklepane i pozbawione emocji. Ludzie z CD PROJEKT–u wzięli się ostro do pracy i przetłumaczyli nawet odgłosy gwaru, który towarzyszy nam w niektórych zaludnionych lokacjach, o co nie pokusili się np. lokalizatorzy z Niemiec i Francji. Spolszczono także wszystkie filmy, jakie ujrzymy podczas wędrówki. Ogólnie rzecz biorąc, wykonano kawał dobrej roboty.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że polska lokalizacja jest bardzo dobra. Dodatkowym uatrakcyjnieniem są gadżety, jakie gracz otrzyma wraz z grą. Nie chciałbym zapeszać, ale jestem skłonny przypuszczać, że to najlepsze tłumaczenie, jakie pojawiło się ostatnimi czasy na naszym rynku. Utrzymany został przedziwny klimat Planescape, podkreślono odmienność dialektów poszczególnych ras, a polski dubbing jest bardzo dobry – wypowiedzi niektórych postaci wydają mi się nawet lepsze od oryginalnych (Morte)! Najważniejszy jest chyba jednak fakt, że w tę wspaniałą grę będą mogli zagrać wszyscy ci, którzy angielskiego nie znają. Żeby nie było żadnych niedomówień, mierna znajomość języka angielskiego w wypadku PLANESCAPE to za mało. Tłumaczom składam gratulacje, a wszystkim graczom życzę wielu niezapomnianych godzin zabawy.

Kynes

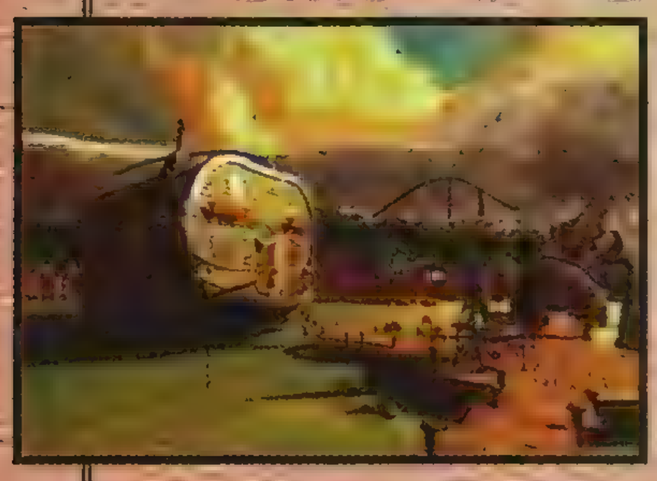
Interplay
www.planescape-torment.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200MMX, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

FAUST PL

Wiele lat temu „Świat Marzeń" był bardzo popularnym parkiem rozrywki. Z czasem jednak odwiedzało go coraz to mniej i mniej gości. Na pewno nie bez wpływu na to pozostawał fakt, że zaczęły się tam rozgrywać tajemnicze zdarzenia, morderstwa i inne mroczne rzeczy. Nigdy nie wyjaśniono dokładnie, co stało za tym wszystkim, jedno natomiast jest pewne – artyści mieszkający w parku do przeciętnych nie należeli: począwszy od sióstr syjamskich, poprzez zwariowanego profesora, po zagadkowego karła. Tak czy inaczej, atmosfera w „Świecie Marzeń" pod koniec jego istnienia była dość nieprzyjemna. Nic dziwnego, że po śmierci ludzi zamieszanych w zdarzenia z okresu świetności tego parku o ich dusze rozegrała się prawdziwa bitwa pomiędzy Mefistofelesem a Najwyższym. Zwłaszcza w przypadku siedmiu dusz nie mogli oni dojść do porozumienia, postanowili więc oddać sprawę do rozsądzenia komuś obiektywnemu. A konkretnie – Marcellusowi Faustowi. Tak właśnie nazywa się bohater, którego poczynaniami kierujesz w grze FAUST. Na samym początku Mefistofeles objaśnia Ci, na czym ma polegać Twoje zadanie. Oto zostaniesz przeniesiony w czasie i będziesz musiał przebadać losy siedmiu spornych postaci, aby orzec, czy zasłużyły sobie na pójście do Nieba, czy też może resztę wieczności spędzą w otchłaniach piekielnych w towarzystwie ich bezwzględnego władcy. Czeka Cię więc siedem pracowitych przygód. Nie tylko zapoznasz się ze zdarzeniami z dalekiej przeszłości, ale będziesz również miał okazję poszperać w rzeczach osobistych oddanych pod Twój sąd ludzi oraz zapoznać się z ich najmroczniejszymi i najlepiej strzeżonymi sekretami.



Zanim przejdę do omówienia polskiej wersji FAUST–a, w kilku słowach przypomnę, jakiego typu jest to gra. Jeżeli ktoś jeszcze ma wątpliwości, rozwieję je – jest to klasyczna przygodówka firmy CRYO, korzystająca z podobnego engine'u co ATLANTIS 2. Tak więc masz pełną swobodę w rozglądaniu się, natomiast poruszanie odbywa się po z góry zdefiniowanych ścieżkach. Poza tym klasyczny interfejs obsługiwany jest w całości przez mysz oraz klasyczne inventory. Zresztą, przecież chyba każdy choć raz widział tego typu grę, więc nie będę się nad tym rozwodził. Grafika jest ładna, choć w dalszym ciągu nie korzysta z akceleratora. Wielkim atutem jest za to świetna oprawa muzyczna, co można już chyba nazwać znakiem firmowym CRYO.

Skoro już mowa o oprawie dźwiękowej, czas przyjrzeć się polskim lektorom. Trzeba przyznać, że na tym polu firma CD PROJEKT (polski dystrybutor FAUST–a) robi postępy. Do podkładania głosów w grze wynajęto znanych aktorów, między innymi: Gustawa Holoubka, Mariana Kociniaka, Władysława Kowalskiego i Jana Piechocińskiego. Z zadania tego wywiązali się oni znakomicie. Mefisto ma głęboki, cyniczny głos, Faust jest jakby lekko przestraszony (i słusznie :), pozostałe postacie również wypowiadają się jak należy. W tej grze większość czasu spędzisz na słuchaniu tego, co mają Ci do powiedzenia inni, więc jakość dialogów jest bardzo ważna. I tu raczej nikt się nie zawiedzie, bo cała oprawa jest naprawdę na wysokim poziomie. Oprócz siedmiu rozdziałów składających się na fabułę, znajdują się tam trzy minigry, między innymi pokerek z... diabłem, czyli z uroczym Mefistofelesem. Pozwalają one zrelaksować się po długiej rozgrywce lub oderwać od właściwej fabuły w przypadku utknięcia w jakimś trudnym miejscu.

FAUST w wersji polskiej jest grą bardzo atrakcyjną dla każdego miłośnika przygodówek. Interesująca fabuła, ładne wykonanie i – przede wszystkim – solidnie zrobiony podkład dźwiękowy – wszystkie te cechy powodują, iż warto kupić jej polską wersję. Tym bardziej, że cały produkt zajmuje aż 4 kompakty, więc raczej możecie zapomnieć o jakichkolwiek wersjach pirackich.

Frogger

Cyro Interactive
www.cryo-interactive.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200MMX, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

GRUNTZ

GRUNTZ jest swego rodzaju połączeniem RTS–a (Real Time Strategy) z grą logiczną – to bardzo ciekawa mieszanka, która może przykuć Cię do monitora na całkiem długo. Zapraszam do lektury!

Fabuła jest dosyć prosta. Otóż w wiecznie spokojnej krainie Groan żył sobie King wraz z kompanami – Gruntzami. Pewnego dnia niejaki Grumley dostał w prezencie piłkę plażową. Podczas zabawy niechcący wpadła mu ona w krzaki. Oczywiście poszedł po nią, jednak oprócz zguby znalazł również trzy fioletowe przyciski. Nie zastanawiając się długo, zawołał pozostałych Gruntzów. Do wciśnięcia guzików zostali wyznaczeni

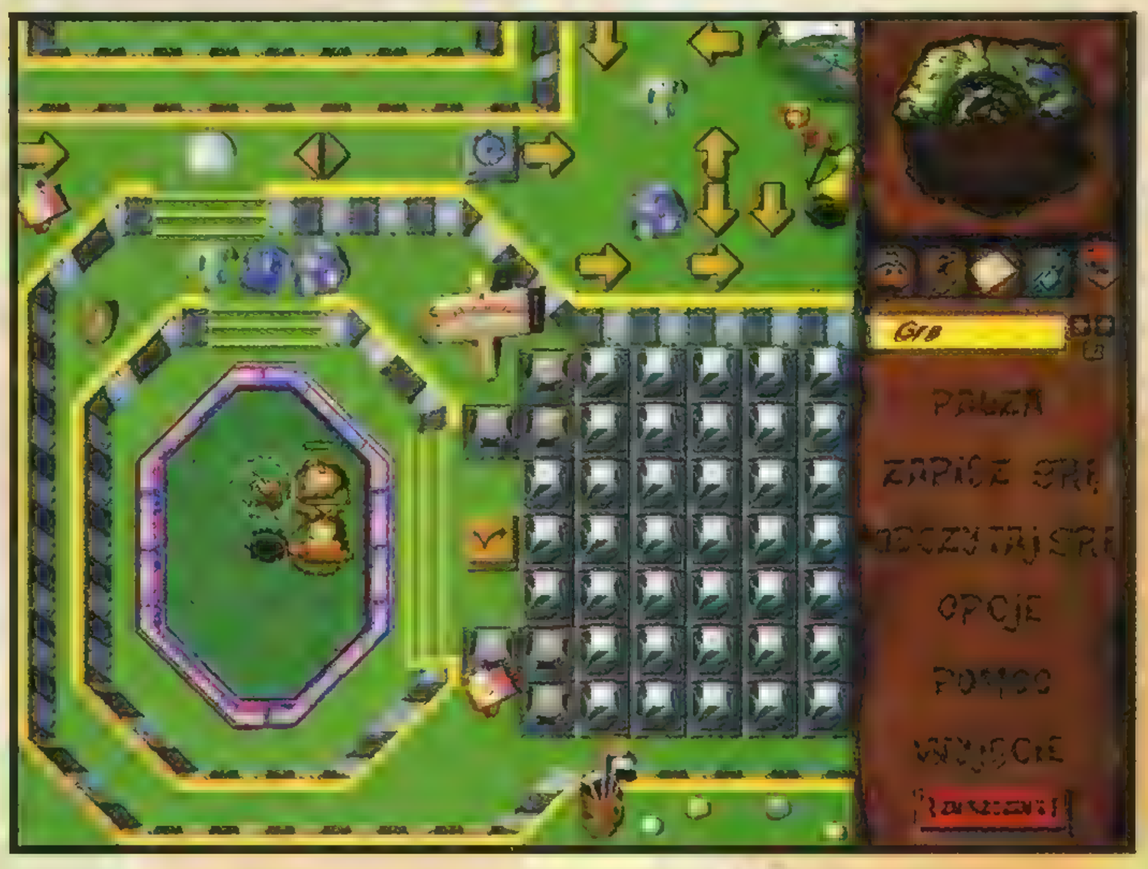
Grilmey, Gromley, no i oczywiście Grumley. King nie wiedział, że on i jego kompani są obserwowani przez złych Gruntzów, zwanych Disgruntledsami. Kiedy zostały wciśnięte wszystkie trzy guziki, niedaleko otworzyło się jakieś przejście, a piłka zaczęła się toczyć w stronę dopiero co uaktywnionego portalu. Grumley rzucił się za nią w pogoń, jednak kiedy już ją prawie miał, wpadła prosto w portal... a on wskoczył za nią. W tym momencie źli Disgruntledsi ruszyli do ataku. Widząc, że nie ucieknie, King nakazał wskoczyć wszystkim Gruntzom w portal. I w ten sposób znaleźli się w nieznanej krainie.

Fabuła nieskomplikowana, prawda? W grze GRUNTZ naszym celem będzie znalezienie drogi powrotnej do domu. Aby tego dokonać, musimy przejść kilkanaście zróżnicowanych poziomów. Na wszystkich naszym celem będzie dotarcie do miejsca, w którym znajduje się King. Wspomniałem o tym, że gra jest mieszaniną strategii czasu rzeczywistego oraz gry logicznej. Tak, to prawda, ale spokojnie, nie budujemy tutaj żadnych baz – nic z tych rzeczy. W GRUNTZ nie zawsze sterujemy jedną postacią, bo czasem zdarzy się, że będziemy mieli pod kontrolą kilku bohaterów. Aby dotrzeć do Kinga, musimy rozwiązywać różne łamigłówki, otwierać przejścia, kopać, rozwalać skały lub nawet tworzyć przejście po wodzie. Do tego celu posłużą nam różne urządzenia, takie jak łopata, superrękawice, cement, bomby, ciężkie buty oraz wiele innych przedmiotów. Znajdziemy tu także różne power–upy oraz przyciski. Na drodze czasami staną nam złe Gruntzy, które, jak widać, także postanowiły przejść przez tajemniczy portal. Ciekawym, lecz nie nowym elementem jest

Kinga. Oczywiście można wdawać się w bójki z przeciwnikami, a to przy użyciu łopat i innych narzędzi.

możliwość unicestwiania swoich ludzi. Odbywa się to podobnie jak w LEMMINGS – klikamy na odpowiedni przycisk, a po odliczaniu Gruntzy eksplodują! Kolejnym bardzo ciekawym elementem gry są zabawki (skakanki, gokarty) – jeśli Gruntz na taką trafi, to zaczyna się bawić i nie interesuje się już niczym innym. Jeżeli chodzi o tryb Multiplayer, to można grać w Internecie, przy użyciu sieci lokalnej, modemu i kabelka szeregowego. Jeżeli nie mamy jednak z kim grać, możemy wejść na stronę internetową GRUNTZ i tam znaleźć osoby chętne do stawienia nam czoła. Dla tych, którzy jednak nie mają szczęścia i nie są połączeni z Internetem (ani w ogóle z niczym), został przygotowany tryb Battlez. Tutaj mamy możliwość gry z trzema komputerami. Możemy wybrać poziom trudności, a zabawa polega na tym, aby jak najprędzej dotrzeć do

Pod względem graficznym GRUNTZ niczym nas nie zaskakuje.



Do wyboru mamy trzy rozdzielczości – 640x480, 800x600 oraz 1024x768. Świat gry, w którym się poruszamy, jest wykonany przyzwoicie, podobnie jak animacje, chociaż nie jest ich za dużo. O muzyce powiem tylko tyle, że jest dobra – nie ma się naprawdę do czego przyczepić – jednak o dźwięku muszę napisać trochę więcej. Mógłbym powiedzieć tylko jedno słowo: „super", ale warto wspomnieć o zabawnych komentarzach, wypowiadanych przez poszczególne postacie. No, nieco się rozgrzałem, jednak czas ochłonąć i podsumować ten produkt. Niestety, mimo wielu plusów gra ma także parę wad. Otóż za największy minus GRUNTZ uważam to, że szybko się nudzi. Poza tym po rozpoczęciu levelu nie zawsze jesteśmy od razu przenoszeni w miejsce, gdzie wylądowała nasza postać i przez większość czasu musimy szukać jej na planszy:(Jednak jeśli ktoś lubi wyzwania i zamiast budować bazy chciałby choć na chwilkę pogłówkować przy zagadkach, to cóż – GRUNTZ jest właśnie dla niego! Niewątpliwym plusem jest także to, że gra została spolszczona!

Murmur

Monolith
www.gruntz.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

UNREAL TOURNAMENT BONUS PACK

Krytyczna zapowiedź UNREAL TOURNAMENT w dziale „5 minut przed premierą" (NSS '73) wywołała wiele kontrowersji. W opinii mojej, jako autora rzeczonego tekstu, kontrowersje są jak najbardziej na miejscu i ze wszech miar pożądane. Przepaść pomiędzy wersją beta programu (którą posłużyłem się do napisania zapowiedzi) a pełną grą była tak ogromna, że... No cóż, niezwykle cieszy mnie możliwość weryfikacji mojej poprzedniej oceny. Nie będę ukrywał, że bardzo odpowiada mi polityka EPIC i GT INTERACTIVE wobec klienta. UT BONUS PACK, któremu poświęcona jest ta kolumna, to produkt całkowicie darmowy, więc jeżeli ktoś będzie chciał jakieś pieniądze, to możecie być w stu procentach pewni, że Was oszukuje. Pojawia się w tym momencie pytanie: „Skąd zdobyć rzeczony pakiet?". Możliwości są dwie – możecie albo odwiedzić przepastny Internet i ściągnąć program ze strony producenta gry (to opcja dla osób mogących pochwalić się dostępem do sztywnego łącza), albo poczekać, aż pakiet znajdzie się na cover–cd, dołączanym do większości pism poświeconym tematyce gier komputerowych (to z kolei rozwiązanie dla osób, które nie należą do tych szczęśliwców – stanowią w naszym kraju miażdżącą większość).

BONUS PACK nie jest produkcją dużą, no, ale przynajmniej darmową. EPIC zmieścił w pakiecie 11 nowych mapek (z czego większość przeznaczonych jest do DM, a mniejszość dedykowana CTF), jednak kilku urozmaiceń, cieszących jak wszyscy diabli w jednym pomieszczeniu. Na przykład DM–Malevolence to mapa stworzona z myślą o walce „jeden na jednego", choć spokojnie zmieści się na niej nawet i 8 graczy. Stosunkowo dużo jest też plansz przeznaczonych do gry w 16 osób – z czterech map CTF tylko jedna nie została opatrzona powyższą cyfrą. Osobiście bardzo polecam rzeźnię na DM–Arcane-Temple, gdyż wygląd świątyni i jej przyległości mocno kojarzą się z atmosferą pierwszego UNREAL–a.

No, a poza tym na dnie jeziora znajduje się największa armata, jaką tylko można sobie w UT wyobrazić;). Trzy nowe modele postaci (i jakieś dwa razy tyle skinów – nie mylić z łysymi pajacami) to niewiele, zwłaszcza że są one dość... marne. Koderzy z EPIC uraczyli nas występującą w kilku wariantach hybrydą obcego Skaarj i człowieka (ponoć to niezastąpiona machina wojenna), dwoma wersjami znanych z pierwszej gry Nali oraz... Krową Bojową (pamiętacie pocieszne zwierzątka z UNREAL–a? – to ich kuzynki z poligonu). Może nie wyczuwam do końca klimatu gry, ale wcale mnie to nie śmieszy, toteż po prostu przemilczę tę kłopotliwą kwestię. Pozostają nam jeszcze Relicts, którą będą pojawiać się na każdej jednej mapie po uprzednim wpisaniu ich na odpowiednie miejsce listy w opcji Mutators (przed rozpoczęciem najnowszej wersji „danse macabre"). Akcje te są o tyle godne uwagi, że niektóre z nich mogą naprawdę nieźle namieszać. Dobry przykład stanowi tu Relict of Vengeance, charakteryzujący się tym, że gdy posiadający go gracz zginie, to po jakiejś sekundzie z haczykiem jego ciało potężnie eksploduje, a wybuch zagarnia wszystkich pechowców, znajdujących się w okolicy. Nie ma sensu rozwodzić się tu nad działaniem wszystkich reliktów, gdyż zostały one opisane szczegółowo w pliku informacyjnym UTBP. Przypomnę tylko, że jednorazowo można mieć tylko jeden relikt, zaś jego działanie akcentowane jest jaskrawymi kolorami, którymi błyska się postać posiadacza rzeczonej dopałki.

UT BONUS PACK nie jest ani wielki, ani w jakimś szczególnym stopniu rewolucyjny. To solidnie wykonana robota, mająca – w zamierzeniu autorów – stanowić ukłon w kierunku graczy, którzy zainwestowali pieniądze w UNREAL TOURNAMENT. Gest to piękny, a jak już będziecie na sieci (ew. będziecie przeglądać w kiosku pisma z cover–cd), to rozejrzyjcie się przy okazji za innymi, już nieoficjalnymi, rozszerzeniami Waszej ulubionej gry. Bo przecież gdyby nie była to Wasza ulubiona gra, to chyba nie czytalibyście tekstu o jakimś pakiecie z nowymi misjami?

Anzelmo von Dirt

PS. Ocena dotyczy samego pakietu – z podstawową grą nie ma ona nic wspólnego.

Epic

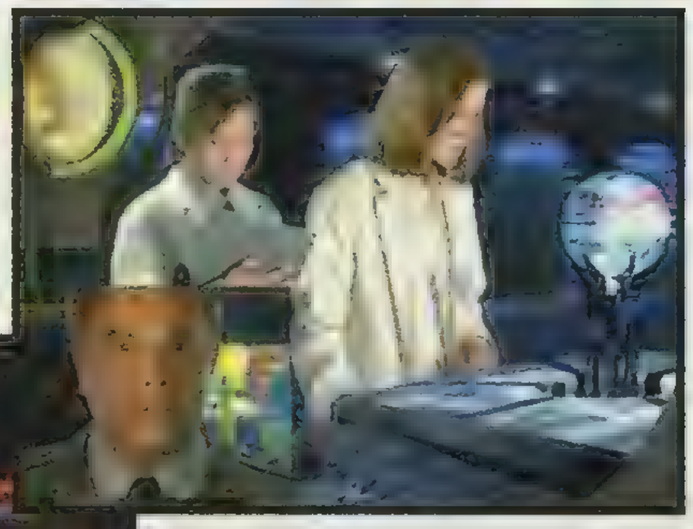
www.unrealtournament.net

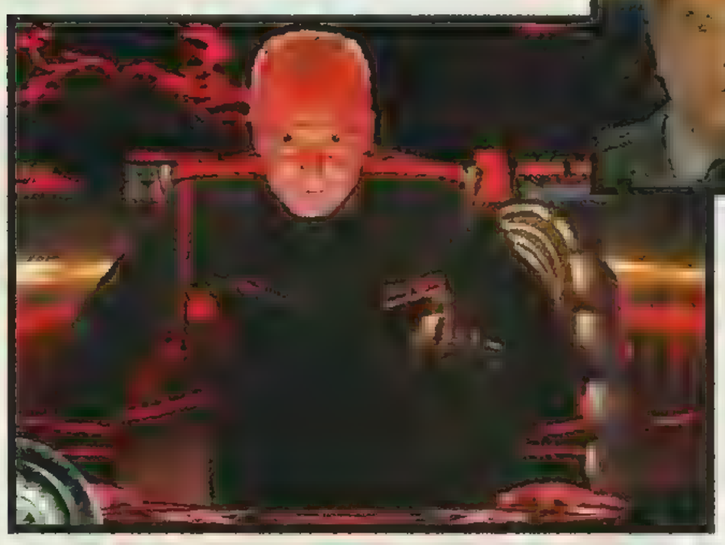
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 6/10

COMMAND&CONQUER TIBERIAN SUN FIRESTORM

Co tu dużo gadać – najwyraźniej wygląda na to, że panowie z firmy WESTWOOD po prostu lubią swoją robotę, w myśl zasady „im więcej C&C, tym lepiej!". Jeszcze nie tak dawno graliśmy sobie spokojnie w C&C: TIBERIAN SUN (recenzja w NSS '72, Imadło w NSS '72 i '73), wygniatając wraże wojska spod znaku GDI/NOD (niepotrzebne szybko skreślić), a tu na rynku pojawia się dodatek, ubarwiony skromnym tytułem FIRESTORM (wymagane jest posiadanie TIBERIAN SUN). Jak wygląda aktualna sytuacja na froncie? Po stracie nieodżałowanego Kaine'a Bractwo NOD znajduje się w niezbyt sympatycznej sytuacji, tym bardziej, że GDI przypuszcza nań desperackie ataki, chcąc dotrzeć do technologii umożliwiającej zapanowanie nad gwałtownie rozrastającym się Tyberium. W ramach rozgrywki możesz, oczywiście, opowiedzieć się za jedną z rywalizujących frakcji, jednak niezależnie od tego, jaką drogę wybierzesz, finał jest taki sam... FIRESTORM zawiera 18 nowych misji (po dziewięć dla każdej strony) oraz 10 plansz dla opcji multiplayer. Co ciekawe, w przeciwieństwie do TS główną postacią wszystkich wydarzeń jesteś Ty, gra-

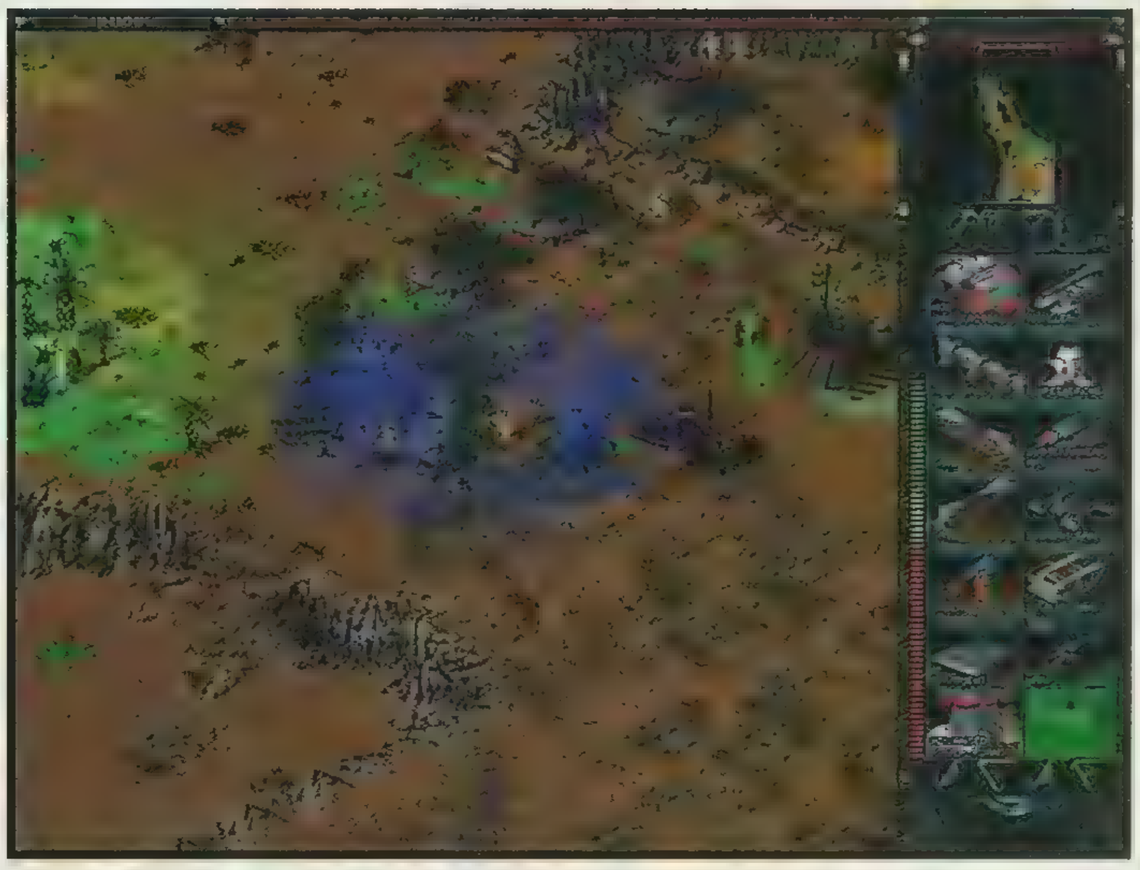




czu. Bohaterowie Niezależni zwracają się bezpośrednio do Ciebie, z radością przyjmując Twe sukcesy i nie szczędząc słów krytyki w razie porażki.

W dzisiejszych czasach wydanie „gołego" dodatku, tylko z nowymi misjami i planszami, wcale nie skazuje nowego produktu na sukces handlowy, dlatego producenci dosłownie wyłażą ze skóry, by naszpikować dodatek bajerami jak sernik rodzynkami (sernik jest ql! – przyp. red.). Tym razem nie chodziło o jakieś specjalne przefasonowanie gierki, ale dostosowanie jej do wymagań graczy, którzy po prostu lubią serię C&C – dodano nowe jednostki (dla obu stron) oraz podrasowano opcję multiplayer, przemianowując ją na World Domination. Inne bajery, jakimi obdarzono nas w opcji multiplayer, to m.in. polepszenie prędkości przesyłu w połączeniach internetowych oraz podrasowany edytor map. Obie strony dysponują nowymi jednostkami, które wybitnie zwiększają ich możliwości na polu bitwy. Jeśli chodzi o GDI, to dostajemy do łapek taki sprzęcik, jak choćby Mobile EMP Cannon (przeładowuje się powoli, ale jak walnie, to...) i Juggernaut (sprawdza się świetnie jako wsparcie ogniowe dalekiego zasięgu; jest niezastąpiony np. w niszczeniu umocnień, ale ma też kilka wad, np. niską szybkość i szybkostrzelność). Warto też wspomnieć o takich maszynkach, jak Mobile War Factory (to strasznie droga jednostka, ale umożliwia Ci produkcję nowych maszyn w pobliżu linii frontu) czy Limpet Drone (bardzo zmyślne ustrojstwo, podczepiające się pod przejeżdżający w pobliżu pojazd przeciwnika. Można je usunąć tylko w warsztacie naprawczym; Limpet Drone mocno spowalnia tempo poruszania się wrogiej jednostki oraz odsłania jej położenie na mapie – możemy widzieć to, co ona). Także NOD dostał kilka nowych zabawek, a są to: Fist of Nod (odpowiednik Mobile War Factory z arsenału GDI), Limpet Drone (patrz opis wyżej), Mobile Stealth Generator (samobieżny odpowiednik zwykłego Stealth Generatora; ma nieco mniejszy zasięg działania i nie może być używany w trakcie przemieszczania się) i Reaper (ta niezbyt przyjemna kreatura, wyposażona w parę działek i specjalny ekwipunek, jest prawdziwym zabójcą piechoty GDI). Ale na pola Tyberium też nie warto się zapuszczać, bo a nuż dziabnie Cię jakaś niezbyt przyjazna bestyjka? Generalnie rzecz biorąc, FIRESTORM oferuje nie tylko nowe miejsca bitew, ale także bogatszy zbiór narzędzi eksterminacji do wymyślnego wykańczania przeciwnika. Cóż, jeśli ktoś nie gustuje w serii COMMAND & CONQUER, to ten dodatek raczej nie przyczyni się do radykalnej zmiany jego poglądów. Jednak dla fanów TIBERIAN SUN jest to pozycja obowiązkowa. Wydaje mi się mimo wszystko, że chłopaki z WESTWOOD zaczynają popadać w swego rodzaju stagnację. Może warto zastanowić jeśli nie nad zakończeniem całej serii, to przynajmniej nad radykalną zmianą koncepcji i wyglądu gier. Chociaż grafika nie wygląda źle, to jej pierwotna koncepcja, wspólna dla całej serii, sięga już zamierzchłych czasów. Ja wiem, że produkty spod znaku C&C idą jak świeże bułeczki, ale to nie będzie trwało wiecznie (obym był złym prorokiem!). Lepiej chyba odejść w blasku chwały niż dogorywać w zakurzonej szafie z nalepką „archiwum"...

Slash'n'roll



EA/Westwood

www.westwood.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Strefa Zrzutu

Wstęp będzie krótki, ponieważ chciałbym tylko przeprosić za błędy z poprzedniego numeru. Niestety, w wyniku niedopatrzenia NHL CHAMPIONSHIP 2000 oraz NBA BASKETBALL 2000 nie pojawiły się w Strefie. Za ten błąd wszystkich bardzo mocno przepraszam i... miłej lektury!

Murmur

INHERENT EVIL

To następna horrorystyczna gra w Strefie Zrzutu. Oby było ich jak najwięcej. Co jest naszym zadaniem w INHERENT EVIL? Wiemy tylko tyle, że znajomy dzwoni do nas w środku nocy, jest przerażony i panikuje. Facet twierdzi, że znajduje się w hotelu (a przecież ostrzegaliśmy go przed odwie-

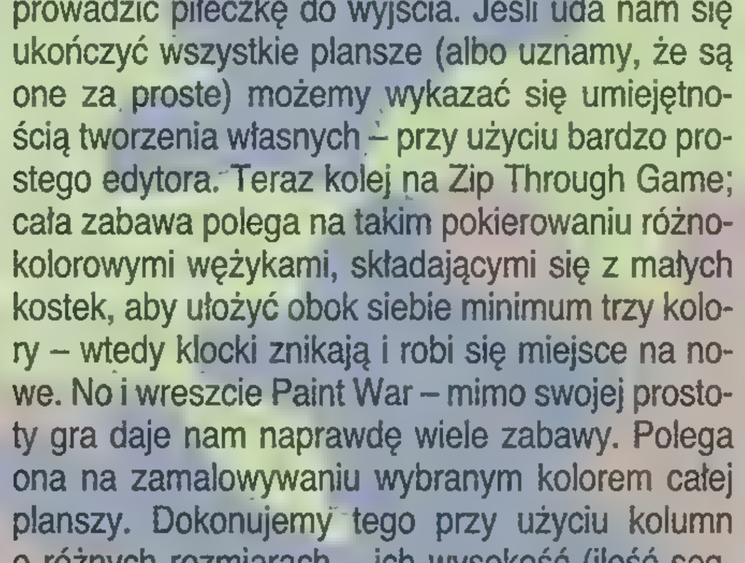
dzaniem tego miejsca!). Nie zastanawiając się długo, jedziemy na miejsce. A tam... krzyki, ściany płaczą krwią, słychać jakieś głosy, drzwi same otwierają się i zamykają. No, naprawdę nie jest zbyt ciekawie! INHERENT EVIL to przygodówka, bardzo przypominająca 7th GUEST – zarówno jeśli chodzi o sterowanie, jak i momentami, o klimat. Jak już wspomniałem, chodzimy po hotelu i odkrywamy coraz to dziwniejsze rzeczy. Grafika jest na średnim poziomie, lecz, na szczęście, całość ratuje muzyka – choć nagrano ją jako zwykłe midi, to nadaje grze niezły klimat. Jeśli chodzi o stronę dźwiękową, to jest naprawdę przyzwoicie. Nie lubię kończyć recenzji, bo zawsze mam dylemat: polecić daną grę czy nie... Jeśli chodzi o IE, to rekomenduję ten tytuł wyłącznie maniakom mrocznych gier, w których liczy się głównie myślenie.

HEADGAMES
OCENA: 5/10

RUBIK'S GAMES

Kilkanaście lat temu pewien Węgier stworzył pewną kostkę – od jego nazwiska nazwano ją Kostką Rubika. RUBIK'S GAMES to zbiór czterech gier logicznych. Pierwsza z nich to Rubik's Classic

3D Puzzle, czyli nic innego jak zwykła Kostka Rubika. Do wyboru mamy tryby Rubik's Challenge oraz Free Play. Teraz przyjrzyjmy się Cover Up – zasady tej gry są bardzo proste, jednak wykonanie postawionego przed nami zadania jest już trochę trudniejsze. Otóż cała zabawa wygląda tak: na planszy (kwadratowy plac) ustawionych jest kilka różnokolorowych kolumn, składających się z pojedynczych segmentów. Naszym zadaniem jest ułożenie tych segmentów na planszy (platformie) w taki sposób, aby zapełnić ją w całości. Z kolei Playground to bardzo przyjemna, wspaniale odprężającą gra. Zasady są banalne – wystarczy doprowadzić piłeczkę do wyjścia. Jeśli uda nam się ukończyć wszystkie plansze (albo uznamy, że są one za proste) możemy wykazać się umiejętnością tworzenia własnych – przy użyciu bardzo prostego edytora. Teraz kolej na Zip Through Game; cała zabawa polega na takim pokierowaniu różnokolorowymi wężykami, składającymi się z małych kostek, aby ułożyć obok siebie minimum trzy kolory – wtedy klocki znikają i robi się miejsce na nowe. No i wreszcie Paint War – mimo swojej prostoty gra daje nam naprawdę wiele zabawy. Polega ona na zamalowywaniu wybranym kolorem całej planszy. Dokonujemy tego przy użyciu kolumn o różnych rozmiarach – ich wysokość (ilość segmentów) decyduje o tym, ile pól możemy zapełnić daną wieżyczką. Grafika jest tu niezła, nie mam żadnych zastrzeżeń – wszystko jest kolorowe i bardzo ładne. Jeśli chodzi o dźwięki, to także nie



będę się czepiał, a muzyka, którą słyszymy podczas gry, umożliwia doskonałą koncentrację przy rozwiązywaniu łamigłówek. Polecam RUBIK'S GAMES z czystym sercem!

HASBRO INTERACTIVE
OCENA: 6/10

SABRINA: THE TEENAGE WITCH

Ojej, kolejna gra oparta na serialu telewizyjnym – ciekawe, co wyszło tym razem:) Zadanie jest proste (pozornie): musimy odnaleźć kota Sabriny, który z ciekawości otworzył zaadresowaną do niej paczkę. W środku znalazł czapeczkę ze śmigiełkiem, a ta zabrała go hen, daleko – w zaświaty. SABRINA: THE TEENAGE WITCH to gra przygodowa. Poruszamy się tu przy pomocy strzałek, jednak czasami musimy użyć także myszki. W trakcie zabawy zbieramy różne przedmioty, które będą nam pomocne przy zaklęciach – każdy czar wymaga odpowiednich składników. Grafika jest tu przeciętna, i to bardzo, a o muzyce nawet nie będę mówił,

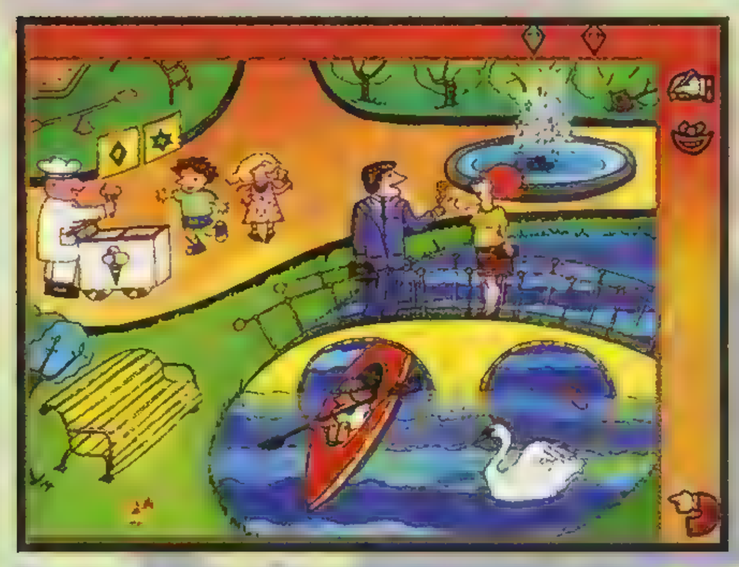
gdyż jest tragiczna! Najlepiej wypadają animacje i dialogi – reszta jest, jak wspomniałem, marna. Mógłbym powiedzieć, że gra ta może przypaść do gustu tylko fanom Sabriny, ale nie zrobię tego, gdyż uważam, że produkt ten nie ma ani krzty polotu, niczego, co przykułoby gracza do monitora nawet na dłuższą chwilkę. Niestety, zdarza się i tak!

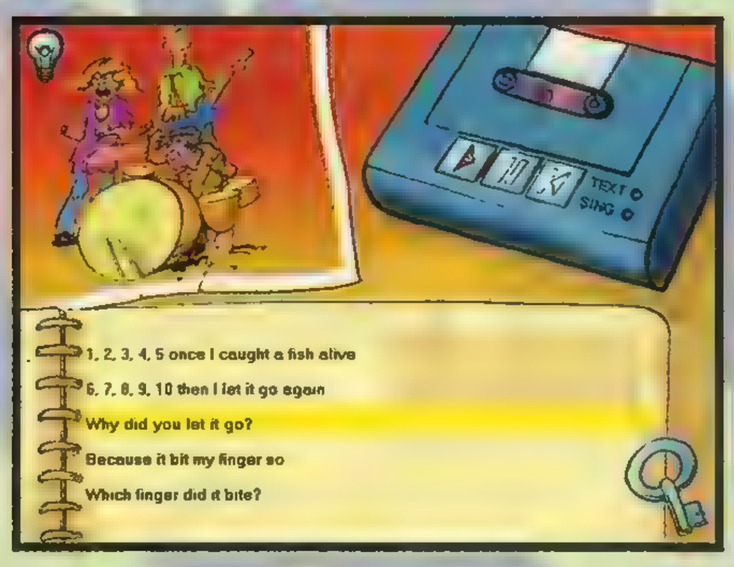
KNOWLEDGE ADVENTURE
OCENA: 2/10

SIEDEM DIAMENTÓW

Angielski to język, który w naszych czasach trzeba znać, tak samo jak trzeba codziennie zmieniać slipy – umiejętność posługiwania się nim to po prostu mus. Jak najlepiej się uczyć? Oczywiście, że przez zabawę! SIEDEM DIAMENTÓW to zabawa przeznaczona dla początkujących, najmłodszych graczy. Tytułowe diamenty to taka podpucha, która ma zachęcić nas do ukończenia gry, a co za tym idzie – kursu. Nauka odbywa się poprzez wykonywanie różnych ćwiczeń, śpiewanie piosenek, rozumienie ze słuchu czy rozwiązywanie krzyżówek. Im więcej diamentów zdobędziemy (nie wszystkie zaliczamy do poszukiwanej siódemki), tym więcej ćwiczeń stanie się dla nas dostępnych, a co za tym idzie – zabawa będzie dłuższa. Grafika

to praktycznie tylko nieruchome obrazy, jednak przygotowane na przyzwoitym poziomie. Dźwiękowo wszystko wypada oczywiście wyśmienicie, bo w przeciwnym razie ta nauka nie miałaby sensu. Sterowanie jest banalne i raczej nie sprawia problemów. Ponieważ język to ważna spra-





wa, polecam tę grę początkującym i maluchom, bo taka pomoc na pewno się Wam przyda!

PS. W pudełku z grą znajdują się naklejki na zeszyty oraz plan lekcji!

EDGARD MULTIMEDIA
OCENA: 5/10

THE FORGOTTEN

Gry z porządnym klimatem to jest to, co lubię... Szczególnie, jeśli klimat jest mroczny! THE FORGOTTEN to gra, która na pierwszy rzut oka wydaje się być bardzo marna. Jednak po głębszej analizie dochodzimy do wniosku, że jest wręcz przeciwnie. Nie będę się zagłębiał w fabułę, gdyż odkrywanie jej jest jednym z czynników wpływających na klimat i atrakcyjność gry. Najprościej mówiąc, jest to przygodówka z perspektywy pierwszej osoby. Nietrudno się więc domyśleć, że zbieramy dużo przedmiotów, rozwiązujemy różne zagadki itd. Niby nic ciekawego, ale jakże to wciąga! Klimat jest boski, ciągle zastanawiałem się, co będzie dalej, nie mogłem doczekać się następnej lokacji, a przy tym bałem

się. Naprawdę, ten mrok powala! Grafika jest mroczna – kopara nie opada, jednak wizualnie wszystko jest OK, a całość nie odrzuca. Posępna muza także zasługuje na pochwałę. Zdecydowanie polecam THE FORGOTTEN wszystkim miłośnikom gier z mrocznym klimacikiem, ale odradzam tym, którzy szukają tylko i wyłącznie akcji. Ostrzegam: to produkt, który zaakceptuje naprawdę niewielkie grono odbiorców!

DREAMCATCHER INTERACTIVE
OCENA: 6/10

THE CRYSTAL KEY

Już zdążyłem podniecić się THE FORGOTTEN, a tu tymczasem inna gra spod skrzydeł DREAMCATCHER INTERACTIVE robi mi taki zawód! THE CRYSTAL KEY również jest przygodówką z widokiem z pierwszej osoby, ale fabuła jest banalna! Na Ziemię dociera jakiś sygnał z kosmosu... i zaczyna się jatka. Oczywiście jesteś jedynym człowiekiem mogącym ocalić Ziemię. Grę zaczynasz w chwili, gdy rozbija się Twój statek. Wychodzisz z niego... i witaj nudo! W sumie nic się nie dzieje, większość zaga-

dek jest naciąganych. Można powiedzieć, że gra ma pewien klimacik, który jakby pcha gracza dalej, ale, niestety, niezbyt długo! A szkoda, bo gdyby autorzy powtórzyli to, co zrobili w THE FORGOTTEN, to THE CRYSTAL KEY mógłby być całkiem niezły. Grafika jest spoko, a muzyka i dźwięk także nie wywołują mdłości. Naprawdę żałuję, ale nie polecam tej gry, gdyż jedyne, do czego może służyć, to jako dobra kołysanka.

DREAMCATCHER INTERACTIVE
OCENA: 3/10

TREAD MARKS

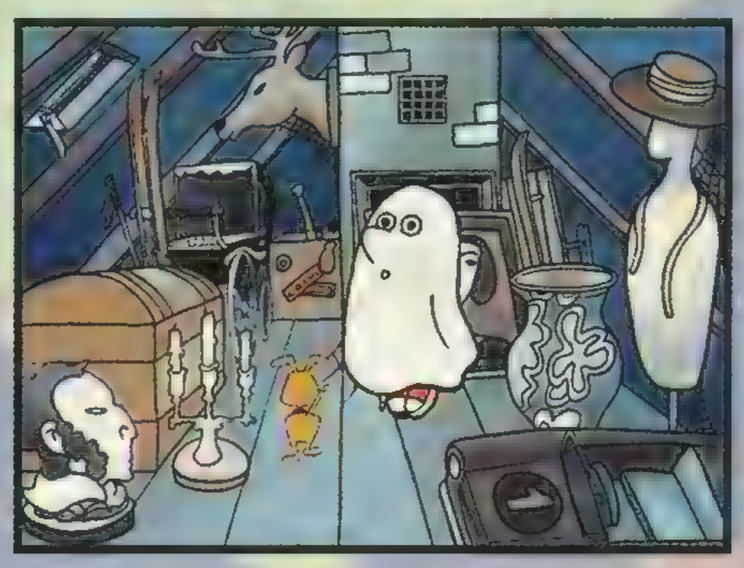
Lubię niekonwencjonalne wyścigi, ale tylko wtedy, gdy mają w sobie to coś, czego, niestety, brakuje TREAD MARKS. Wyścigi czołgami (zdecydowanie futurystycznymi) to pomysł ciekawy – a z nim właśnie mamy tu do czynienia. W TREAD MARKS jest do wyboru kilka takich maszyn – są

bardzo szybkie i możemy je wyposażyć w bardzo mocne zabawki (uzbrojenie zbieramy podczas jazdy). Sterowanie jest, niestety, bardzo skomplikowane i zniechęcające. Tu nie tylko trzeba prowadzić czołg, ale w dodatku jeszcze kręcić wieżyczką. Podczas jazdy musimy także zaliczać punkty kontrolne. Jak to zwykle w wyścigach bywa, możemy wybrać tryb jazdy po wybranej trasie, jak również tournament. Możliwa jest też zabawa z żywym przeciwnikiem – po sieci. Grafika jest w porządku, eksplozje momentami zasłaniają cały ekran i jest bardzo kolorowo. Dźwięki także są OK, a muzyka motywuje do rywalizacji. Jednak, co by nie mówić, gra jest słabiutka. Oczywiście, można się pościgać dla samej frajdy, ale mimo wszystko jest to zabawa co najwyżej na godzinę – później staje się cholernie nużąca...

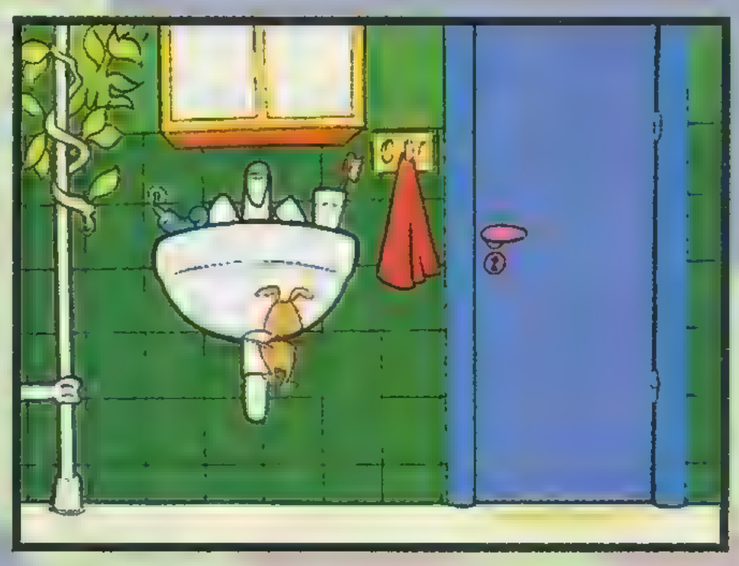
LDA TEAM
OCENA: 3/10

ZWARIOWANY CZARODZIEJ

I proszę, kolejna gratka dla maluchów! ZWARIOWANY CZARODZIEJ to gra zabawna, kolorowa, a przede wszystkim wciągająca najmłodszych. Jak wygląda fabuła? W pewnym domu mieszka chłopiec imieniem Danny. Któregoś dnia, gdy przyszliśmy go odwiedzić, okazało się, że chłopiec zaginął. Podejrzenia padły od razu na jego dziwacznego wujka, który za młodu bawił się trochę magią. Oczywiście naszym zadaniem będzie pomóc chłopcu i odnaleźć go. W grze wcielamy się w psa Harolda, muszkę Florę lub mysz o imieniu Don. Gra poszczególnymi postaciami różni się, gdyż każda z nich ma odmienny charakter. Podczas zabawy przyjdzie nam zmierzyć się z ponad 20 minigrami, a jeśli chcemy odpocząć, to możemy np. pograć na pianinie. Ręcznie rysowana gra-



fika jest naprawdę ładna, a wydaje mi się, że do animacji również nie można mieć zastrzeżeń. Jeśli chodzi o dźwięk, to sprawa wygląda naprawdę wyśmienicie. Dużo tu piosenek i dialogów, a wszystko stoi na wysokim poziomie. W dodatku atrakcje



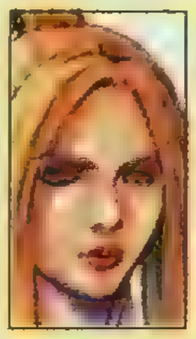
te przygotowano dla nas w rodzimym języku! Cóż mogę dodać na koniec? ZWARIOWANY CZARODZIEJ nie jest tytułem dla starych wyjadaczy, jednak młodsi na pewno go polubią, zwłaszcza że gra ma kilka zakończeń. Polecam!

PS. W środku znajdziecie przepis kulinarny!

SAVANNAH
OCENA: 6/10

Squall

Numer	Nazwa broni	Przedmioty
March	Revolver	6xM–Stone Piece, 2 Screw
April	Shear Trigger	Stell Pipe, 4xScrew
May	Cutting Trigger	Mesmerize Blade, 8xScrew
June	Flame Saber	Betrayal Sword, Turtle Shell, 4xScrew
July	Twin Lance	Dino Bone, 2xRed Fang, 12xScrew
August	Punishment	Chief s Knife, 2xStar Fragment, Turtle Shell
1st	Lion Heart	Adamentine, 4xDragon Fang, 12xPulse Amo



Quistis

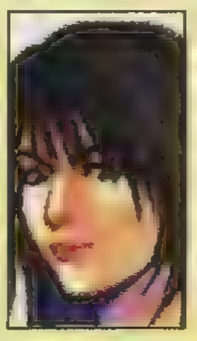
Numer	Nazwa broni	Przedmioty
March	Chain Whip	2xM–Stone piece, Spider Web
May	Slaying Tail	2xMagic Stone, Sharp Spike
June	Red Scorpion	2xOchu Tentacle, 2xDragon Skin
1st	Save the Queen	2xMarlboro Tentacles, 4xSharp Spike, 4xEnergy Crystal

Zell

Numer	Nazwa broni	Przedmioty
March	Metal Knuckle	Fish Fin, 4xM–Stone Piece
April	Maverick	Dragon Fin, Spider Web
June	Gauntlet	Dragon Skin, Fury Fragment
August	Ehrgeiz	Adamentine, 4xDragon Skin, Fury Fragment

Selphie

Numer	Nazwa broni	Przedmioty
March	Fail	2xM–Stone Piece, Bomb Fragment
June	Morning Star	2xStell Orb, 2xSharp Spike
July	Crescent Wish	Inferno Fang, Life Ring, 4xSharp Spike
1st	Strange Wision	Adamantium, 3xStar Fragment, 2xCurse Spike



Rinoa

Numer	Nazwa broni	Przedmioty
April	Pinwhell	3xM–Stone Piece
May	Valkyrie	Shear Feather, Magic Stone
July	Rising Sun	Saw Blade, 8xScrew
August	Cardinal	Cockatrice Pinion, Mesmerize Blade, Sharp Spike
1st	Shootin Star	2xWindmill, Regent's Ring, Force Armlet, 2xEnergy Crystal

Zell

Jego limity można porównać z tymi, które miała Tifa w FF7 – choćby z tego powodu, że Zell używa tu pięści. Niektóre ataki są nawet te same (np. Dolphin Blow, Meteor Strike). Nowych limitów można się nauczyć czytając „Kombat King Magazine" (jest tego łącznie 5 numerów). Użycie limitu wymaga tu szybkości, refleksu i znajomości klawiatury. Na dole pojawiają się kombinacje, a Ty musisz je wstukać (tak jak w STREET FIGHTER–ze). Poprawne wyprowadzenie ciosów sprawi, że pokaże się kolejna tabelka z kolejną listą. Jeżeli masz z tym problem, to możesz włączyć opcję Auto w statusie Zella i od tego momentu wszelkie kombinacje będą wykonywane automatycznie. Liczba obrażeń jest zależna od czasu, jaki otrzymasz (maks 20 sekund), oraz szczęścia do ataków.

Selphie

Jej limit jest ewenementem. Otóż otrzymujemy „slot", w którym można sobie poszukać interesującego nas zaklęcia. Wybór jest ogromny: Ultima, Meteor, Full Cure, Wall. Oczywiście zawsze jest jakieś „ale": aby dostać się do tych naprawdę przydatnych czarów, należy przedrzeć się przez całą masę słabych i nieprzydatnych (np. Thunder czy Fire). Wraz ze wzrostem poziomu swego doświadczenia Selphie uczy się nowych zaklęć.

Squall

Jego limitem jest Renzokuken – seria ciosów z losowym wykończeniem (choć zdarza się też, że kończącego ataku nie ma). Wykończenie (poza efektownością) zadaje przeciwnikowi najwięcej obrażeń, czasami nawet więcej niż sam limit. Squall poznaje nowe techniki wraz z ulepszaniem broni do nowszego modelu. Najsilniejszy jest ostatni – Lion Heart, przy jego pomocy można odebrać wrogowi przeszło 190 000 HP. Wykończenia są dobierane losowo, ale jest sposób na uzyskanie większej kontroli nad nimi. Jaki? Otóż Squall korzysta tylko z tych ataków, które zna. Dla przykładu, gdy będzie znał tylko pierwsze wykończenie i Lion Hearta, to prawdopodobieństwo jego użycia będzie o wiele większe, niż gdy zna wszystkie ataki.

Nazwa ataku	Efekt
Rough Dive	atakuje jednego przeciwnika
Blasting Zone	atakuje wszystkich przeciwników
Fated Circle	atakuje wszystkich przeciwników
Lion Heart	atakuje jednego przeciwnika

Quistis

Pani instruktor do limitów wykorzystuje Blue Magic. Część czarów to zwykłe ataki, zdarzają się jednak także takie, jak np. Mighty Guard, czyniący drużynę odporną na wszelkie zaczepki (oczywiście przez określony czas). Aby Qustis mogła użyć danego limitu, musi się go wcześniej nauczyć, a do tego jest potrzebny specjalny przedmiot. Poniżej lista oraz charakterystyka.

Przedmiot: nie ma, **Limit:** Laser Eye
Efekt: atak typu non–elemental na jednym przeciwniku
Jak zdobyć: nijak – to podstawowy Limit Quistis

Przedmiot: Coral Fragment
Limit: Electrocute
Efekt: atak oparty na elemencie „pioruny na wszystkich przeciwnikach"
Jak zdobyć: pokonaj stwory podobne do pawi (w pobliżu Galbadii)

Przedmiot: Black Hole
Limit: Degenerator
Efekt: zabija jednego przeciwnika – nie działa na bossów
Jak zdobyć: pokonaj lub wykradnij mechanicznym przeciwnikom z niebieskimi hełmami podczas drugiego lub piątego flashbacka z Laguną

Przedmiot: Missle
Limit: Micro Missiles
Efekt: atak typu non–elemental na jednym przeciwniku
Jak zdobyć: wykradnij robotom w Prison Tower lub Fisherman`s Horizon

Przedmiot: Runung Fire
Limit: Gatling Gun
Efekt: atak typu non–elemental na jednym przeciwniku
Jak zdobyć: pokonaj fioletowych olbrzymów na terenach Esthar City oraz Deep Sea Research Center

Przedmiot: Marlboro Tentacle
Limit: Bad Breath
Efekt: zmiana statusu wszystkich przeciwników
Jak zdobyć: pokonaj lub wykradnij od Malboro na Island Closest to Hell

Przedmiot: Laser Cannon
Limit: Homing Laser
Efekt: atak typu non–elemental na jednym przeciwniku
Jak zdobyć: wykradnij przeciwnikom z czteroma metalowymi mackami w drugim lub ostatnim flashbacku z Laguną

Przedmiot: Power Generator
Limit: Ray Bomb
Efekt: atak na wszystkich przeciwników
Jak zdobyć: ?

Przedmiot: Spider Web
Limit: Ultra Waves
Efekt: atak typu non–elemental na wszystkich przeciwnikach
Jak zdobyć: wykradnij lub wygraj od Caterchipillara w Balamb Forest

Przedmiot: Curse Spike
Limit: LV? Death
Efekt: pojawia się licznik odliczający czas do śmierci wszystkich przeciwników, często nie trafia i nie działa na bossów
Jak zdobyć: otrzymasz za zwycięstwo, możesz też wykraść od Tri–Face lub Malboro na Island Closest to Heaven

Przedmiot: Water Crystal
Limit: Aqua Breath
Efekt: atak oparty na elemencie „woda na wszystkich przeciwników"
Jak zdobyć: otrzymasz pokonując lub kradnąc rybom na plażach Long Horn Island

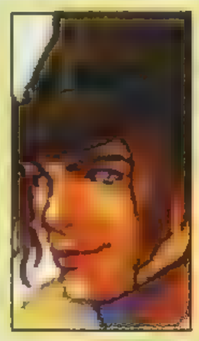
Przedmiot: Mystery Fluid
Limit: Acid
Efekt: zmiana statusu na jednym przeciwniku
Jak zdobyć: wykradnij Gaylaowi (na terenach Tarbia) bądź też czterookim, białym stworkom w okolicach Esthar

Przedmiot: Inferno Fang
Limit: Fire Breath
Efekt: atak oparty na elemencie „ogień na wszystkich przeciwnikach"
Jak zdobyć: otrzymasz pokonując lub wykradając od Ruby Dragon na Island Closest to Hell lub Deep Sea Reserch Center

Przedmiot: Whisper
Limit: White Wind
Efekt: odnawia HP wszystkim członkom drużyny
Jak zdobyć: wykradnij żółwiom Adamantoise na brzegach Long Horn Island

Przedmiot: Barier
Limit: Mighty Guard
Efekt: obrona wszystkich członków drużyny – losowe nałożenie: Shell, Protect, Aura, Haste, Regen, Float
Jak zdobyć: otrzymasz, jeśli pokonasz fioletowego przeciwnika na drodze do Ultima Weapon

Przedmiot: Dark Meter
Limit: Shockwave Pulsar
Efekt: atak zadający ogromne obrażenia wszystkim przeciwnikom
Jak zdobyć: w Chocobo World



Irvine

Numer	Nazwa broni	Przedmioty
April	Valiant	Stell Pipe, 4xScrew
May	Ulysses	Stell Pipe, Bomb Fragment, 2xScrew
July	Bismark	2xStell Pipe, 4xDynamo Stone, 8xScrew
1st	Exeter	2xDino Bone, Moon Stone, 2xStar Fragment, 18xScrew

FINAL FANTASY 8

CZ. 3

Witam w trzeciej części Imadła do FF8. W tym numerze rozwiązanie ostatniego CD–ka, poradnik do broni i limitów, sposoby na ich zdobycie i lista wszystkich Guardianów. Za miesiąc czwarta i ostatnia część. Postaram się przybliżyć wszystkie subquesty, Chocobo World, karciankę Triple Triad i związane z nią zadania oraz korzyści. Podam też kilka taktyk na rozwalenie Omega Weapon.

CD 4

LUNATIC PANDORA

Wejdź na górę. Zobaczysz, jak Seifer ciągnie Rinoę do czarownicy Adel. Uwolniona Adel połączy się z Rinoą i będziesz musiał z nią walczyć. Nie jest to trudny pojedynek, ale musisz pamiętać, by uzupełniać HP Rinoy. Gdy zwyciężysz, ukaże się animacja pokazująca kompresję czasu, a potem pojawi się przeszło 10 postaci czarodziejki. Staną Ci one na drodze – solo lub parami. Poza tą prawdziwą wszystkie są proste do załatwienia. Bez problemu poznasz, która jest oryginałem – ta kontruje wszystkie Twoje ataki. Na domiar złego, gdy będzie już bliska śmierci, zacznie odliczanie, a chyba nie chcesz sprawdzić, co się stanie, gdy powie „Zero"...

SIEROCINIEC

Wyjdź na plażę, tam zobaczysz animację pokazującą przejście do czasów Ultimecji. Na niebie pojawi się zamek czarownicy. Zejdź na dół i wejdź na łańcuch. Po lewej stronie będzie troje drzwi – prowadzą one do znanego Ci świata. Jeżeli nie zdobyłeś Edena, ostatnich broni albo po prostu uważasz, że Twoje postacie są słabe (do walki z Ultimecą będziesz potrzebował wszystkich sześciu), wybierz sobie odpowiednie z nich i postaraj dostać się do Ragnaroka. Najlepiej najpierw odwiedź jeden z Lasów Chocobo i złap Chocobosa (lub zapłacić za jego złapanie). Używając go do podróży powinieneś bez trudu dotrzeć do Rangaroka. Gdy uznasz, że jesteś wystarczająco przygotowany, wróć i udaj się do zamku Ultimecji.

ZAMEK ULTIMECJI

Gdy miniesz save point, sługusy wiedźmy zablokują Ci wszystkie umiejętności. Jednak gdy opuścisz zamek (a możesz zrobić to w każdym momencie), odzyskasz je. Aby odzyskać zdolności na stałe, musisz pokonać wszystkich sługusów Ultimecji – pokonanie każdego bossa to jedna odzyskana zdolność. Utwórz najsilniejszą drużynę i rozpocznij eksterminację. Na początek najlepiej się zająć bossem znajdującym się powyżej schodów.

Sphinxara

Klep gościa ile wlezie i nie przejmuj się jego pomocnikami. Po wygranym pojedynku odblokuj jedną ze zdolności – proponuję magię, ta przyda się najbardziej. Teraz kieruj się schodami na górę i wejdź na żyrandol. Otwórz klapę w podłodze i zejdź na dół. Tam czeka na Ciebie...

Tri–Point

Przed tą walką warto dać postaciom odporność na pioruny, jeżeli to zrobiłeś, możesz już cieszyć się zwycięstwem. Następnie wróć do głównego pomieszczenia (tego, z którego zaczynałeś). Wejdź na górę i skręć w prawo. Dojdziesz do galerii obrazów. Musisz obejrzeć trzy z nich: na dole ten na prawo od schodów, a na górze ten pierwszy z lewej od schodów i ten po prawej. Możesz oczywiście obejrzeć wszystkie. Ważne jest jednak, aby gdy podejdziesz do wielkiego obrazu na dole, pojawiły się trzy opcje: Vividarium, Intervigilum oraz Viator. To nazwy obrazu. Teraz kolejny fight.

Trauma

Ten przeciwnik jest bardzo podatny na czary związane z wiatrem. Na jego pomocników nie zwracaj uwagi. Po wygranym pojedynku wyjdź drugimi drzwiami i zejdź do podziemi. Tylko jedne drzwi będą otwarte, a statua będzie trzymać klucz. Zanim jednak go podniesiesz, czeka Cię walka z...

Red Gigant

Atakuj Magią i GF–ami. Najlepiej się sprawdzają: Eden (z boost do 250), Bahamut oraz Diablos. Daruj sobie ataki fizyczne, nie wyrządzą mu żadnej szkody. Po odniesieniu zwycięstwa wyjdź na zewnątrz i przełącz się na drugą drużynę. Teraz wejdź po schodach i znów spadnij z żyrandolem. Idź przed siebie, jeśli miniesz fontannę, wejdziesz do sali z organami i Omega Weapon (to ten kolorowy opar – dostaniesz się do niego, jeśli pociągniesz za linkę w pomieszczeniu na prawo od holu; od tego momentu będziesz miał niecałą minutę, by się do niego dostać – a więc zostaw go sobie na później). Zagraj na organach i udaj się na górę schodami po prawej. Zobaczysz, jak z drewnianego mostka spada klucz. Znajdź zielony krąg, po czym przełącz się do pierwszej drużyny. Teraz udaj się do zamkniętych drzwi w podziemiach (pamiętasz?). Nieopodal nich leży klucz. Skorzystaj z niego i wejdź do środka. Tam kolejna walka.

Gargantua

Bardzo przyjemnie reaguje na ataki oparte na Holy. Nie najgorsze też są efekty ataków fizycznych. Używaj Alexandra oraz zwykłego czaru Holy (polecam rzucenie czaru Triple lub wezwanie Cerberusa). Wyjdź z podziemi i ponownie zmień drużynę. Z holu udaj się schodami w lewo, a dalej prosto. Dotrzesz do Wagi – w istocie są to dwie windy. Wejdź do lewej windy i przełącz drużyny. Z wejścia do podziemi udaj się po schodach, po czym skręć w lewo. Miniesz save point. Dojdziesz do drugiej windy. Skorzystaj z niej. W pomieszczeniu na górze znajdziesz klucz. Ponownie udaj się do podziemi. Tam przesuń dźwignię – zamkniesz dopływ wody. Skieruj się do fontanny, znajdziesz tam drugi klucz. Teraz udaj się do ciemnego korytarza i otwórz drzwi po prawej. Znajdziesz cztery podnoszące się, drewniane grodzie. Ustaw je tak, aby wszystkie były otwarte.

Catoblepas

W walce z nim używaj GF–ów, głównie Leviathana oraz Edena i Bahamuta. Nieźle sprawdzają się także Brothers. Jeżeli nie zdobyłeś jeszcze Alexandra, masz ku temu sposobność. Po wygranej walce wyślij drugą drużynę (tę słabszą – bez Squalla) do spadającego żyrandola. Każ jej czekać w zielonym kręgu, a sam udaj się do tego samego pomieszczenia pierwszą drużyną. Wejdź nią na żyrandol, tym razem nie zerwie się. Wejdź na balkon...

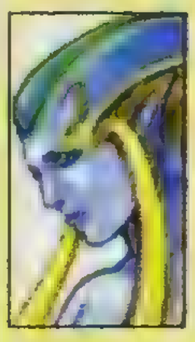
Krysta

Gość twardy i wkurzający. Każdy atak kontruje swoim atakiem. Przy-

GF–y

Quezacotl

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: kiedy tylko Quistis skończy wykład, usiądź ponownie przy biurku i pobierz Quezacotla z menu Ogrodu
Nazwa ataku: Thunder Storm
Element: błyskawice/pioruny
Co warto wiedzieć: Przydatna jest umiejętność zamiany przeciwników w karty, poza tym jako jeden z pierwszych szybko powinien mieć wysoki poziom doświadczenia, co za tym idzie – jego ataki będą silniejsze.

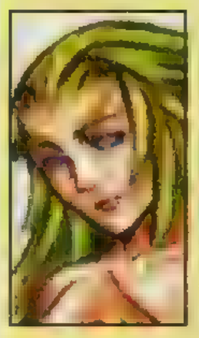


Shiva

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: tak jak Quezacotl
Nazwa ataku: Diamond Dust
Element: lód
Co warto wiedzieć: Niezwykle przydatne są umiejętności Elm–Atk–J i Elem–Def–J. Interesująca jest komenda Doom, która rzuca na przeciwnika limit czasowy. Gdy ten dojdzie do zera – przeciwnik ginie. Niestety, nie działa to na bossów.

Ifrit

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: będziesz musiał go pokonać na zaliczenie egzaminu – gdy to zrobisz, przyłączy się do Ciebie; w walce pomocne okażą się ataki Shivy oraz wszelkie inne oparte na tym lodowym elemencie
Nazwa ataku: Hell Fire
Element: ogień
Co warto wiedzieć: Komenda Mad Rash byłaby bardzo pożyteczna, gdyby usunięto z niej status Berserk, którego używania nie polecam. Natomiast naprawdę przydatne są Srt–J, Str+20/40% oraz Str Bonus – na stałe zwiększający (o jeden punkt) siłę przyłączonej postaci po zdobyciu nowego levelu. Nie do pogardzenia jest także umiejętność zamiany przedmiotów w amunicję.



Siren

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: podczas walki na wieży transmisyjnej. Poczekaj, aż zjawi się prawdziwy boss, wtedy wykradnij mu ją.
Nazwa ataku: Silent Woice
Element: atak typu non–elemental + założenie statusu Silence
Co warto wiedzieć: Niezwykle przydatna jest komenda Treatment, znosząca wszelkie zmiany statusu. Przydatny jest ST–Atk–J. W późniejszej grze bardzo przydaje się komenda Move–Find, pozwalająca odnajdywać ukryte save/draw pointy.

Brothers

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: podczas wizyty w Tomb of the Unknown King odnajdź i pokonaj jednego z braci, poprzestawiaj wszystkie przełączniki, po czym udaj się do grobu króla – tam czeka Cię pojedynek, wygrana = nowy GF
Nazwa ataku: Brotherly Love
Element: ziemia
Co warto wiedzieć: Jedna z najbardziej przydatnych rzeczy to zdolność HP+20/40/80%. Komenda Defend wbrew pozorom nie jest specjalnie przydatna. Podobnie ma się sprawa z Cover.

Diablos

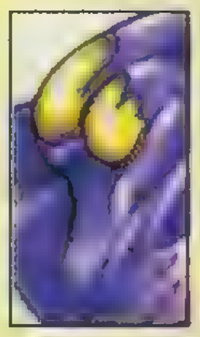
Kiedy?: Na pierwszym, drugim, trzecim i czwartym CD
Jak?: odchodząc na misję do Tomber, zagadnij Cida – ten wręczy Ci Magiczną Lampę, użyj jej, to wywiąże się walka – jeśli ją wygrasz, Diablos będzie Twój, **Nazwa ataku:** Dark Mesenger
Element: atak typu non–elemental, jego siła jest zależna od ilości HP przeciwnika, **Co warto wiedzieć:** Jego atak może być niezwykle silny (9999) lub wręcz zerowy (miss), wszystko zależy od celu. Po prostu na jednych on zadziała (np. tonbery i smoki), a inni nie odniosą najmniejszej szkody. Komenda Darkside zwiększa siłę ataku danej postaci, jednak kosztuje to nieco energii. Niezwykle przydatne jest Ability x3, pozwalające na przyłączenie trzech umiejętności. Komenda Mug wymaga nieco nauki, ale dzięki niej będziesz mógł wykradać przeciwnikom różne przedmioty. Bardzo przydatne są umiejętności Enc–Half oraz Enc–None. Pierwsza zmniejsza szanse na spotkanie przeciwników, a druga sprawia, że wcale ich nie spotykasz.

Carbunkle

Kiedy?: na pierwszym CD
Jak?: gdy przybędziesz na pomoc Rinoi, będziesz musiał walczyć z dwoma gadami – wykradnij go jednemu z nich
Nazwa ataku: Ruby Light
Element: żaden – rzuca Reflecta na całą drużynę
Co warto wiedzieć: Przydatne jest Ability x3. Nie do pogardzenia jest Counter, który sprawia, że każdy cios zostaje oddany. Przydatne jest Vit+2–/40%. Umiejętność Auto–Reflect jest przydatna tylko w kilku momentach, szkoda na nią miejsca. Przydatny jest Vit Bonus.

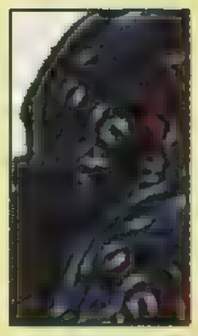
Leviathan

Kiedy?: na drugim CD
Jak?: możesz wyciągnąć go od Norga, gdy walczysz z nim w ogrodzie
Nazwa ataku: Tsunami, **Element:** woda
Co warto wiedzieć: Auto–Potion jest przydatny, ale prawdziwą rewelacją jest Recovery, które maksymalnie uzupełnia HP (tylko podczas walki). Naucz się tego jak najszybciej. Leviathan potrafi także zmieniać przedmioty w magię, a to w późniejszej grze może się okazać przydane.



Pandemona

Kiedy?: na drugim CD
Jak?: ma go Fujin, wyciągnij go od niej podczas walki w Balamb
Nazwa ataku: Tornado Zone
Element: wiatr
Co warto wiedzieć: Komenda Absorb pozwala zjadać przeciwników i tym samym odnawiać swoje HP. Jednak mimo to szkoda na nią miejsca. Przydatna jest za to komenda Initativate, która pozwala na wykonanie ataku tuż po rozpoczęciu walki. Dobry jest też Spd+40, który przyspiesza licznik ATB danej postaci.



Cerberus

Kiedy?: na drugim CD
Jak?: natkniesz się na niego w głównym holu Galbadia Garden – pokonaj go, to będzie Twój
Nazwa ataku: Counter Rockets
Element: żaden – rzuca czary Double oraz Triple na całą drużynę
Co warto wiedzieć: Niesamowicie przydatny jest Auto Haste, sprawiający, że licznik ATB zapełnia się z niesamowitą prędkością. Nie do

datne jest rzucenie jakiegoś czaru ochronnego. Dobra jest tu Quistis ze swoim Mighty Guard lub Rinoa z Inwicible Moon. Używaj najsilniejszych ataków (Lion Heart bardzo wskazany). Pamiętaj, że Krysta przed śmiercią rzuca Ultimę. Czas się rozprawić z ostatnim bossem na drodze do Ultimecji. Udaj się do pokoju z organami i schodami na górę. Miń most i wejdź w drzwi po lewej. Znajdziesz tu ukryty save point (pod warunkiem, że użyłeś komendy Move–Find). Idź w górę, aż natrafisz na kołyszący się dzwon. Zatrzymaj się z prawej strony, poczekaj, aż dzwon zbliży się do drużyny i wtedy wskocz na niego. Dzięki temu dostaniesz się na drugą stronę przepaści. A tam kolejna walka.

Tiamat

Smokopodobny potwór nie atakuje, tylko recytuje: „D... a... r... k... F... l... a... r... e...". Kiedy skończy, nie ma że boli – stracisz około 8000 HP. Jeżeli nie walczyłeś z Omega Weapon i nie zdobyłeś Edena, to zrób to teraz. Zalecane jest używanie limitów (zwłaszcza Lion Heart i My Final Heaven), ewentualnie silniejszych GF–ów. Po walce wejdź do zegara, a następnie zejdź po drabinach. Teraz tylko długi odcinek muru zamkowego i kolejny save point – skorzystaj z niego. Przygotuj się dobrze, gdyż za najbliższymi drzwiami czeka...

Ultimecja

Wbrew pozorom główna mącicielka nie powinna sprawiać większych problemów. Powinieneś jednak wiedzieć, że jeżeli jakaś postać polegnie i nie zdążysz jej wystarczająco szybko przywrócić do życia, to na jej miejsce pojawi się inna. Dlatego nie ociągaj się. Tak poza tym, walka z Ultimecją dzieli się na cztery fazy:

Pierwsza faza: (około 35 000 HP) najbardziej denerwująca – rzuca czary zmieniające status. Przyda się postać pełniąca rolę licznika – proponuję Rinoę lub Selphie. Niegłupim pomysłem jest też wezwanie Cerberusa.

Druga faza: Ultimecja wzywa (podobno) najpotężniejszego GF–a (przeszło 100 000 HP), a ten atakuje Demi. Ma też skłonność do rzucania innych, niespecjalnie groźnych czarów. Za to jego ostateczny atak naprawdę boli.

Trzecia faza: połączenie Ultimecji oraz GF–a. Uparcie używaj limtów i czaru Aura. Jeśli masz odrobinę szczęścia, pojawi się „zastępca" Odina. To paskudztwo ma skłonność do wykradania czarów Twojej drużynie oraz wzywania pomocników. Posiada około 150 000 HP.

GF–y

pogardzenia jest Ability x3. ST–Def x2/4 także się przydaje. Na sam koniec Expend x2–1, dzięki któremu podczas rzucania czaru (jeśli posiadasz Double) zużywa się tylko jeden.

Alexander

Kiedy?: na drugim i czwartym CD
Jak?:
Sposób 1 – wyciągnij go z czarodziejki Edei podczas walki na końcu drugiego DC
Sposób 2 – będąc na dysku czwartym, znajdź Catoblepas – wyssij, wiesz co...
Nazwa ataku: Holy Judgemnent
Element: Holy – święty
Co warto wiedzieć: Komenda Revive ożywia postać z pełnym zasobem HP i jest niezwykle przydatna w walkach z silnymi przeciwnikami. O przydatności Ability x3 nie muszę chyba pisać. Umiejętność zwiększania siły przedmiotów leczniczych (np. potion w potion+) jest wręcz niezbędna do przywołania innego GF–a – Doom Traina.

Doomtrain

Kiedy?: na trzecim i czwartym CD
Jak?: Na początek musisz zdobyć Salomon`s Ring (znajdziesz go w Tear`s Point). Teraz jest Ci potrzebne sześć sztuk: Steel Pipe (wykradnij żółto–zielonemu gorylowi z lasu obok Timber), Marlboro Tentacles (mają je duże, zielone stwory z mackami – są na Island Closest to Heaven oraz Island Closest to Hell) i Remedy Plus (użyj umiejętności Alexandra – Med Up). Gdy będziesz miał wszystkie przedmioty, użyj Salomon`s Ring.
Nazwa ataku: Runawey Train
Element: żaden – zmiana statusu wszystkich przeciwników: Poison, Darkness, Silence, Berserk, Sleep, Doom, Curse, Petrify, Confuse, Vit 0
Co warto wiedzieć: Niezastąpiony okaże się Junk Shop, dzięki niemu możesz w dowolnym momencie ulepszać broń. Przydatne jest Auto Shell. Ciekawie przedstawia się jego atak, jest on niezwykle pomocny przy wyciąganiu magii.

Bahamut

Kiedy?: na trzecim lub czwartym CD
Jak?: musisz polecieć do Deep Sea Research Center – zobaczysz tam dziwny obiekt, ostrzegający przed niebezpieczeństwem; podejdź do niego (ruszaj, gdy tylko przygaśnie światło) – czeka Cię walka ze smokiem. Po pokonaniu go wybierz „odpowiedz o walce" i stocz pojedynek z kolejnym smokiem – teraz wybierz odpowiedź znajdującą się na samym dole; pojawi się Bahamut – pokonaj go, to będzie Twój
Nazwa Ataku: Mega Flare
Element: atak typu non–elemental
Co warto wiedzieć: Ma umiejętności: Mug, Mag+60%, Str+60% oraz Ability x4. Do tego dochodzi Rare Item, dzięki któremu masz większe szanse na kradzież rzadkich przedmiotów. Expend x2–1 też się przyda – Sum Mag+40% zwiększa jego siłę.

Cactuar

Kiedy?: na trzecim i czwartym CD
Jak?: jest taka mała wysepka (zaznaczyłem na mapie), na której pojawia się i znika kaktus – wyląduj i podbiegnij do kaktusa, to wywiąże się walka; gość ma sporo HP, a jeden z jego ataków zabija postać – przydatne okażą się czary: Meltdovn, Ultima, Water i Meteor; warto wezwać Cerberusa oraz używać LionHeartha – dobrze też działa Leviathan; kiedy go pokonasz, będzie Twój
Nazwa Ataku: 1 000 Needels
Element: atak typu non–elemental zależny od poziomu GF–a
Co warto wiedzieć: HP/Str/Vit/Mag/Spr Bonus przyda się przy poprawianiu statystyk postaci. Przydatne jest Initavitate, podobnie Auto–Potion.

Tonberry

Kiedy?: na drugim, trzecim i czwartym CD
Jak?: udaj się do Centra Ruins, tam natkniesz się na małego, zielonego stworka z lampą i nożem – to jest właśnie tonberry; musisz pokonać takich dwudziestu (!), wtedy zjawi się ich król – pokonaj go, a przyłączy się do Ciebie; w walce korzystaj z Diablosa oraz limitów, jeżeli masz słabe postacie używaj Leviathana, ponieważ jego atak odsuwa tonberry
Nazwa ataku: Chef`s Knife
Element: losowy atak typu non–elemental na jednym przeciwniku
Co warto wiedzieć: Tonberry przydaje się tylko do zakupów. Komendy: Call Shop (pozwala odwiedzać sklepy z menu), Haggle (niższe ceny), Sell–High (wyższa cena za sprzedaż) czy też Familiar (kupno trudnodostępnych przedmiotów) tylko to potwierdzają. Z innych warto nadmienić Inativiate oraz Luck +50%, które przydadzą się zawsze. Ciekawie przedstawiają się LV Up i LV Down, które pozwalają zmieniać statystyki (poziomy) przeciwników.

Eden

Kiedy?: na trzecim i czwartym CD
Jak?:
Sposób 1 – Po zdobyciu Bahamuta wróć na statek. Tam porozmawiaj z wszystkimi, po czym wróć do laboratorium. Teraz obok dziury w podłodze powinien pojawić się Save Point. Schodząc na dół, ustalaj wartości energii w następujący sposób: 4, a później: 2, 2, 1, 1. Potem tylko na sam dół – tam włącz mechanizm. Lina wyciągnie Ultimate Weapon. Edena musisz wyssać podczas walki. UW jest twardy, ale jeżeli masz Lionheartha, to powinieneś sobie poradzić.
Sposób 2 – Nieco łatwiejszy, ale mniej zabawny. W zamku Ultimecji będziesz walczył ze smokiem o imieniu Tiamat. On ma Edena (jeżeli nie zdobyłeś go wcześniej), więc... nie muszę chyba pisać, co masz zrobić.
Nazwa ataku: Eternal Breath
Element: atak typu non–elemental
Co warto wiedzieć: To najpotężniejszy GF, jako jedyny może zaatakować z podwójną siłą. Trzeba tylko (!) wystukać 250 (!) używając komendy Boost. Jak wtedy palnie, to nie ma, że boli. Do tego dochodzi Luck +50%, Expend x3–1 oraz Devour, które po prostu trzeba zobaczyć! Eden posiada także umiejętność pozwalającą na przetwarzanie zwykłych przedmiotów w te dla GF–ów, ale wbrew pozorom nie jest to takie przydatne.

Czwarta faza: ostateczne wcielenie Ultimecji (przeszło 200 000 HP!). „Maleństwo" składa się z dwóch części. Z tej dolnej można wykraść czar Apocalipse – bardzo przydatny. Przeciwniczka ma skłonność do rzucania Holy Judgment, który zmniejsza stan wszystkich postaci do 1 HP. Ale nie przejmuj się, na szczęście Ultimecja nie atakuje zbyt często, więc powinieneś zdążyć zregenerować siły. Niezastąpiony okaże się Lion Heart oraz My Final Heaven, ewentualnie Irvine z Pulse Ammo.

Four–Eyed Dragon

ULEPSZANIE BRONI

W FF8, w przeciwieństwie do innych rRPeGów, nigdzie nie można kupić ani nowej broni, ani zbroi. Po prostu wszystko jest za niewielką opłatą... udoskonalane. W tym celu należy znaleźć sklep, który oferuje taką usługę, niezbędny do przeróbki materiał oraz specjalne pismo – „Weapons Monthly Magazine". Nowe modele broni pojawiają się dopiero wtedy, gdy zdobędziesz i przeczytasz nowy numer tego magazynu. Poniżej zamieszczam listę broni oraz tego, co jest potrzebne, by ją dostać.

LIMITY

Są to wyjątkowo silne ataki, które powodują ogromne spustoszenie w szeregach przeciwnika. Każda z postaci dysponuje co najmniej jednym takim atakiem. Aby użyć limitu, musisz spełnić jeden z dwóch warunków. Pierwszy – prostszy, ale bardziej ryzykowny, to pozwolić „sklepać" sobie postać na tyle, aby poziom jej HP był krytyczny (żółte litery). Wtedy przy opcji ataku powinna pojawić się strzałka pozwalająca skorzystać z limitu. Drugim sposobem jest rzucenie czaru Aura (lub przedmiotu Aura Stone), który także pozwala na używanie limitów bez potrzeby obniżania HP. Haczyk tkwi w tym, że ten czar/przedmiot jest dostępny dopiero w późniejszej części gry.

MAGAZYNY

Do wielu rzeczy są potrzebne przeróżne pisma. Nie nauczysz Zella nowych limitów bez „Combat King Magizine" czy też Angelo bez „Pet Pals Magazine". Aby ulepszyć broń, musisz mieć „Weapons Monthly". Jak więc widać trzeba trochę poczytać – jest to wręcz niezbędne, choć istnieją jeszcze dwa magazyny, których posiadanie nie jest niezbędne. Poniżej zamieszczam sposoby na ich pozyskanie. Jeżeli coś przegapiłeś lub byłeś zbyt leniwy, by je zdobyć, możesz dokonać zakupów w Esthar Book Store – do tego niezbędna jest jednak umiejętność Familiar.

GUARDIAN FORCE

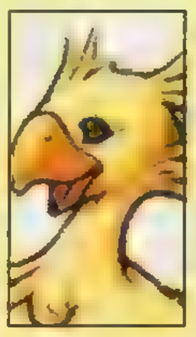
Guardiany (GF–y) są niezbędne, bez nich niemożliwe byłoby rzucanie czy wykradanie zaklęć, jak też masa innych rzeczy. Poniżej przedstawiam listę wszystkich podstawowych GF–ów, jakie można zdobyć w FF8.

Squaresoft
www.ff8-pc.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Pozostałe GF–y

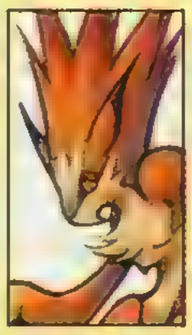


Chocobo

Kiedy?: na drugim, trzecim, czwartym CD
Jak?: Kup Gysahl Greans, po czym złap lub zapłać za złapanie Chocobosa. Teraz możesz na nim jeździć, jednak zauważ tego małego biegającego – to Twój nowy GF.
Nazwa ataku: Choco Fire/Choco Flare/Choco Meteor/ChocoBunkle
Element: ogień
Co warto wiedzieć: Boko pojawi się zawsze, gdy używasz Gysahl Greans. Jedynym warunkiem jest to, by był on w świecie FINAL FANTASY. Wszelkie uwagi zostały zwarte w miniszkole do Chobo World.

Mog

Kiedy?: jak tylko zdobędziesz Chocobo
Jak?: Musisz go uratować grając w Chocobo World. Wtedy dostaniesz Mog`s Amulet, przy pomocy którego możesz nauczyć któregoś z GF–ów umiejętności MiniMog. Każde użycie komendy MiniMog przywoła Moga – pod warunkiem, że jest on w świecie FINAL FANTASY.
Nazwa ataku: Moogle Dance
Element: żaden – Mog przywraca HP GF–om
Co warto wiedzieć: Szczerze mówiąc, jest to raczej dowcipny dodatek niż coś poważnego. Poza tym szkoda miejsca na tę komendę. Taka ciekawostka.



Momba

Kiedy?: jak tylko zdobędziesz Chocobo
Jak?: Grając w Chocobo World musisz zdobyć przedmiot Friendship (więcej szczegółów w Chocobo World). Wtedy podczas walki musisz użyć tego przedmiotu.
Nazwa ataku: MombaMomba
Element: atak typu non–elemental
Co warto wiedzieć: Moba pojawi się za każdym razem, kiedy użyjesz Friendship. Jego atak jest ustosunkowany poziomem Chocobo i Moga.

Phoenix

Kiedy?: na drugim, trzecim i czwartym CD
Jak?:
Sposób 1 – Udaj się do Shumi Vilage, tam czeka miniquest. Musisz znaleźć wszystkie kamienie. Blue Rock jest w stercie kamieni. Wind Rock – pomiędzy dwoma pierwszymi domkami. Life Rock – w korzeniu drzewa stojącego obok domu przywódcy. Shadow Roc znajdziesz po wjechaniu windą na górę. Jest po prawej stronie w cieniu. Water Rock możesz wyjąć z umywalki gosposi w domu przy pracowni. Za wykonanie subquestu otrzymasz Phoenix Pinion – jego użycie powoduje jednorazowe przyzwanie Phoeniksa.

Sposób 2 – Musisz mieć Alexandra z wyuczoną umiejętnością polepszania przedmiotów. Teraz zmień 3x50 Phoenix Down w trzy Phoenix X, a następnie Phoenix X w Phoenix Pinion.

Sposób 3 – Przy odrobinie szczęścia znajdziesz Phoenix Pinin w Chocobo World.
Nazwa ataku: Rebirth Flame
Element: ogień
Co warto wiedzieć: Podobnie jak poprzednie GFy, można go przywołać tylko tyle razy, ile ma się sztuk Phoenix Pinion. Jego atak jest dosyć silny, na dodatek ożywia poległych członków drużyny (odpowiednik zwykłego Phoenix Down). Poza tym jeżeli wszystkie postacie zginą i choć jedna z nich miała komendę item oraz Phoenix Pinion, to Phoenix pojawi się (losowo) i ożywi drużynę.

Odin

Kiedy?: na drugim, trzecim i czwartym CD
Jak?: Udaj się do Centra Ruins, które znajdują się na wyspach, na północ od domu Edei. Gdy wejdziesz do lokacji, pojawi się limit 20 minut. Byś zaoszczędził na czasie, naucz Diablosa umiejętności Enc–None, dzięki temu nie będzie losowych walk. Udaj się na samą górę. Tam zabierz oko z posągu nad wejściem i włóż do tego na górze. Otrzymasz kod. Zabierz parę oczu (oba kamienie) i umieść je w posągu nad wejściem, po czym wprowadź kod. Teraz musisz pokonać Odina, aby go dostać.
Nazwa ataku: Zantetsuken
Element: atak typu non–elemental
Co warto wiedzieć: Odina nie można przyzwać – pojawia się losowo, zawsze na początku walki. Jego atak zbija z miejsca i to jest jego zaletą. Niestety, ma on skłonność do „pomagania" tylko w walkach ze słabszymi przeciwnikami. Choć zdarzają się wyjątki.

Gilgamesh

Kiedy?: na trzecim CD
Jak?: Jeżeli zdobyłeś Odina, to Gilgamesh pojawi się na końcu trzeciej płyty, podczas walki z Seiferem i zajmie miejsce Odina.
Nazwa ataku: Zantetsuken/Masamune/Excalibur/Excalipur
Element: atak typu non–elemental
Co warto wiedzieć: Pojawia się bez wzywania. Ma cztery ataki, z czego każdy jest tak samo śmiercionośny. Niestety, ma także skłonność do pojawiania się głównie w walkach ze słabymi przeciwnikami.

Rinoa

Prawie we wszystkich limitach (prócz jednego) Rinoi towarzyszy jej pies – Angelo, który wykonuje przeróżne czynności, jak: atak, odnawianie HP postaciom czy też szukanie przedmiotów. Tym wyjątkowym limitem jest Angel Wing, którego nasza bohaterka uzyskuje automatycznie po wydarzeniach w kosmosie. Rinoa zmienia się w Anioła, który rzuca losowo wybrane zaklęcia. Wtedy czerpie ze wszystkich dostępnych w grze. Minusem jest fakt, że tracisz nad nią kontrolę aż do momentu jej śmierci. Plusem jest to, że rzucane przez nią czary mają potrójną siłę. Natomiast co do Angelo sprawa przedstawia się nieco inaczej. Do nauczenia go jakiegoś limitu potrzebny jest egzemplarz „Pet Pals Magazine". Musisz przeczytać to pismo i wybrać dany limit w statusie Rinoy. Angelo uczy się limitu podczas chodzenia. Gdy usłyszysz dziwny odgłos, znaczy to, że Angelo zna już tę sztuczkę i możesz zacząć uczyć go nowej.

Nazwa ataku	Efekt
Angelo Rush	atak na jednego przeciwnika
Angelo Recover	odnawia HP jednej z postaci
Angelo Reverse	ożywia poległą postać
Angelo Searth	szukanie przedmiotu
Angelo Canon	atak na wszystkich przeciwników
Angelo Strike	atak na jednego przeciwnika
Invicible Moon	rzuca status Hero na całą drużynę
Wishing Star	atak na wszystkich przeciwników

Irvine

W jego przypadku możemy jedynie zwiększyć siłę i szybkość zadawanych obrażeń. Dla przykładu – jeśli używasz Fast Ammo, ataki będą szybkie, ale za to słabe, z kolei w wypadku AP Ammo ataki będą wolne, ale za to obrażenia nie będą niższe niż 9999. Jest jeszcze kilka innych typów amunicji, jak Flame czy Dark, ale nic nie przebije Pulse Ammo – zarówno szybko strzela, jak i zadaje po 9999.

Rodzaj ataku	Potrzebna amunicja
Normal Shot	Normal Ammo
Scater Shot	Shotgun Ammo
Dark Shot	Dark Ammo
Flame Shot	Fire Ammo
Quick Shot	Fast Ammo
Armor Shot	AP Ammo
Hyper Shot	Pulse Ammo

"Peta Pals Magazine"

Numer	Gdzie i jak zdobyć
"Pet Pals" Vol.1	Dostaniesz od Zella przed pierwszym flashabackiem
"Pet Pals" Vol. 2	znajdziesz w pociągu, na łóżku Rinoy
"Pet Pals" Vol. 3	kupisz w Timber Pet Shop
"Pet Pals" Vol. 4	kupisz w Timber Pet Shop
"Pet Pals" Vol. 5	kupisz w Esthar Pet Shop
"Pet Pals" Vol. 6	kupisz w Esthar Pet Shop

"Weapon Monthly Magazine"

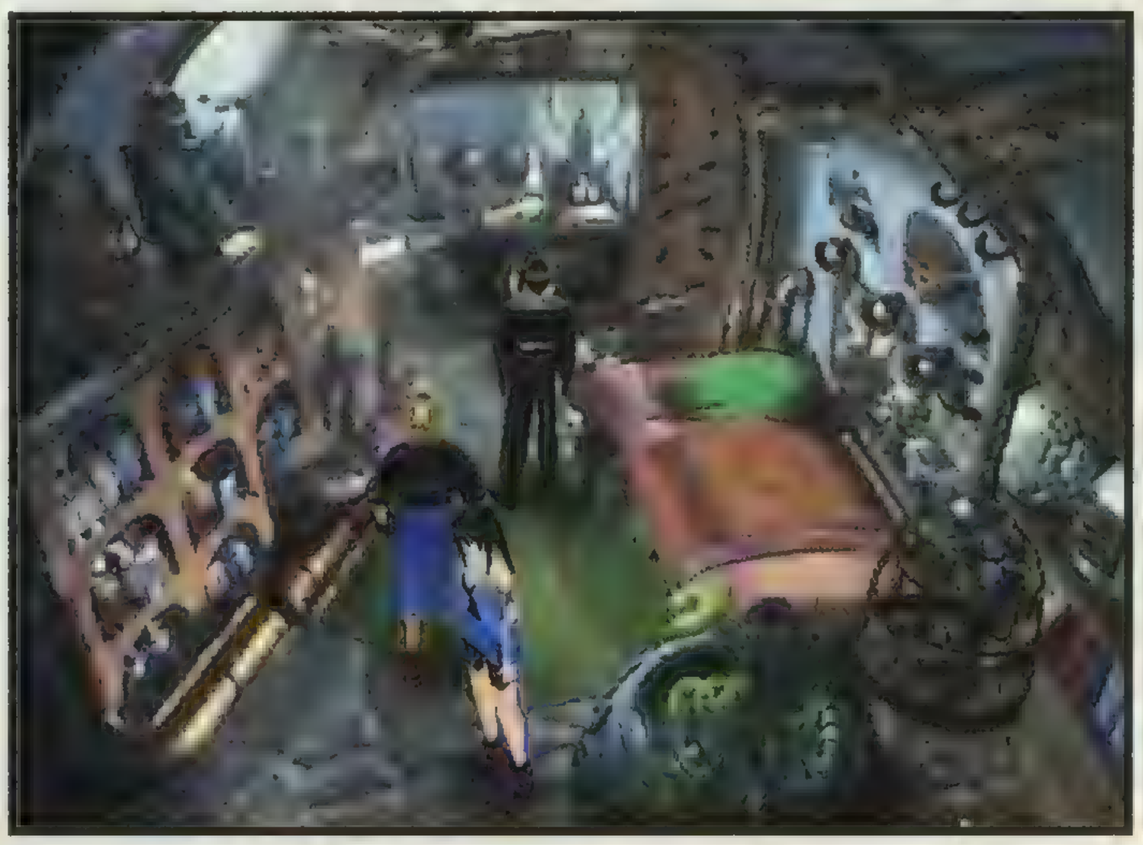
Numer	Gdzie i jak zdobyć
"Weapons Monthly Mar"	Otrzymasz po pokonaniu bossa w Dolet
"Weapons Monthly" Apr	Znajdziesz w Domitory po pogawędce z Quistis w centrum treningowym
"Weapons Monthly" May	Znajdziesz w kanałach Deling City podczas grania na pierwszym dysku
"Weapons Monthly" Jun	Otrzymasz po pokonaniu bossa w bazie rakietowej
"Weapons Monthly" Jul	Znajdziesz na zachód od centrum treningowego na trzecim CD
"Weapons Monthly" Aug	Znajdziesz na południe od fontanny w Tarbia Garden
"Weapons Monthly" 1st	Znajdziesz w Lunatic Pandora podczas flashbacku z Laguną

Inne

Pismo	Gdzie i jak zdobyć
"Occult Fan" I	znajdziesz w bibliotece w Balamb
"Occult Fan" II	znajdziesz w kasynie w Dolet
"Girl Next Door"	znajdziesz w stercie magazynów w redakcji „Timber Maniacs"

"Combat King Magazine"

Numer	Nowy limit	Gdzie i jak zdobyć
"Combat King" 001	Dolphin Blow	Znajdziesz na pierwszym piętrze więzienia
"Combat King" 002	Meteor Strike	Otrzymasz w Balam po pokonaniu Raijina
"Combat King" 003	Meteor Barret	Porozmawiaj z dziewczyną Zell w bibliotece, a następnie spotkaj się z nią, gdy zatrzymasz się w Balamb
"Combat King" 004	Difrent Beat	Dostaniesz od żołnierza Esthar podczas ataku na Lunatcic Pandora
"Combat King" 005	My Final Heaven	Znajdziesz obok trzeciej windy w Lunatic Pandora



Cz. 4 i ostatnia

W ostatniej części Imadła poznamy większość lokacji. Oczywiście nie wszystkie, bo świat MM7 jest naprawdę ogromny. Z tych samych powodów nie będziemy szczegółowo badać wszystkich questów ani podawać położenia „trenerów", jednak mam nadzieję, że nawet tak ogólnikowe uwagi ułatwią Wam zabawę.

ERATHIA

To stosunkowo „prosta" lokacja, dlatego odwiedzimy ją zaraz po Harmondale. Jest tu królewskie miasto Steadwick, a na wzgórzu za nim pałac Gryphonheart. W miasteczku jest całkiem sporo do obejrzenia – trener, bank, podziemne kanały (kryjówka złodziejskiej gildii), kilku nauczycieli (na poziomie eksperta), ratusz, kościół, wszystkie możliwe sklepy, magiczne gildie, fontanna przed ratuszem (+50 might), stacja dyliżansów i statki odpływające do okolicznych krajów, źródełko +20 Body Resistance oraz pożyteczne piedestały Day of the Gods i Heroism. Norbert Trush da Ci list do przebywającego w Tatalii Lorda Markhama. Gina Barnes opowie, jak wygrać w Arcomage. Sir Charles Quixote wyśle Cię do Tatalii, żebyś zabił smoka Wromthraxa – dzięki temu awansujesz z paladyna na crusadera. Jeżeli wyczyścisz z potworów The Haunted Mansion w Barrow Downs, Frederick Org zaoferuje Ci awans na cavaliera. (Możesz też spróbować zostać diabelskim Black Knightem, ale to już na własną odpowiedzialność).

Władczyni pałacu Gryphonheart na razie Cię nie zaprosi. Wbrew woli strażników nie warto też wchodzić do twierdzy Riverstride. Natomiast za niepozornym wejściem do Bandit Caves w północno–wschodnim rogu mapy kryje się Signet Ring dla Davrika Peladiuma z Harmondale. Parę kroków za wioską stoi „contest pillar" (właściwie to znaleźć go można we wszystkich krajach). Ma on z góry definiowany poziom doświadczenia w kategorii, którą testuje (np. Contest of Might itp.). Jeżeli dotknie go członek grupy, który dany poziom ma wyższy, zostanie nagrodzony garścią punktów doświadczenia. Poziomy są jednak dość wysokie, więc lepiej zaliczyć słupek dopiero w późniejszym stadium gry. Jeszcze bardziej na południe od obozu znajdziesz ołtarz „pór roku". Takie ołtarze rozsiane są po całym kraju i wszystkich, którzy pomodlą się we właściwym miesiącu, obdarowują wielce przydatnymi rzeczami, takimi jak: +10 szczęścia dla całej grupy, +10 Air, Fire, Water, Body Resistance itd. I wreszcie Sewers. Z całej Erathii prowadzą do nich trzy wejścia, a ich wnętrza są zadziwiająco przejrzyste. Wystarczy spostrzec malutkie łączniki przy drzwiach, które jakby wiszą w powietrzu. Podniosą one mosty – trzeba przez nie przejść i przeskoczyć kilka platform. Z Erathii można wyruszyć w kierunku południowym – ku pustyni Bracada, północnym – na pustynię Deyja, zachodnim – do Tatalii, lub wschodnim – do Harmondale.

THE BARROW DOWNS

Z tym regionem nie ma żadnego połączenia – ani statkiem, ani dyliżansem. Jest on już trochę trudniejszy do przejścia, głównie ze względu na potwory. Jeżeli przychodzisz z Harmondale, trafisz od razu na przyjemną knajpkę – kup w niej jedzenie i spróbuj zarobić trochę drobnych grając w Arcomage. Tu jednak ta gra jest bardzo skomplikowana – mury i wieże osiągają sto pięter wysokości. W północnej części mapy jest wzgórze z wejściem do podziemnego labiryntu (Barrow Downs), zaś u stóp jego południowego stoku leży skrzynia, która odbierze Twojej grupie dużo zdrowia. Może również teleportować wszystkich do centrum mapy, do gniazda kilkudziesięciu nieprzyjemnych potworów (to pierwsze jest bardziej prawdopodobne). Jednak jej zawartość na pewno jest tego ryzyka warta. Oprócz ponad 6 000 złota (!) jest w niej mnóstwo przedmiotów magicznych i – przede wszystkim – wspaniała kusza: Ideal Crossbow.

Pośrodku mapy (osiągalnej tylko przez drewniany most) znajduje się wykute w skale królewskie miasto krasnoludów – Stone City. Przed jego bramami stoją słupki z tymczasowymi ochronami: Mind i Fire Resistance. W południowej części jest następne wejście do Barrow Downs i mała wioska – nie ma w niej nic oprócz źródełka, które obdarowuje mocną ochroną przed ogniem (+50). Oczywiście jest też obelisk z częścią szyfru. W skrzyni znajdującej się w jednej z połączonych mostkami skał jest questowy przedmiot – Golem Chest.

W północno–zachodniej części znajdziesz The Haunted Mansion. Możesz się tu spodziewać ciężkich bojów z urozmaiconą plejadą nieumarłych. Uważaj na potwory Spirit i Barrow Wight, bo mogą one niepostrzeżenie postarzeć Twoich towarzyszy, a odmładzanie to proces przewlekły i skomplikowany. Jeżeli ktoś się postarzeje, to lepiej od razu wczytaj save'a. W jednym z pomieszczeń na ścianie wisi obraz Angel Statue Painting – przedmiot questowy, z którego skorzystasz później. Zbadaj dokładnie wszystkie łóżka – w jednym z nich znajdziesz przycisk, który otwiera ścianę. W tajnych pomieszczeniach w tylnej części domu leżą cztery skrzynie z mnóstwem specjalnych przedmiotów, magicznej broni i uzbrojenia itd. Jedna z książek w bibliotece trochę wystaje z półki – wsunąwszy ją, odkryjesz następne pomieszczenie. W domu musisz

wybić wszystko co się rusza – w ten sposób wypełnisz quest Fredericka Orga z Erathii.

Z Barrow Downs możesz ruszyć w dowolną stronę: na północ lub wschód do Harmondale, zaś na zachód lub na południe – na pustynię Bracada. Teraz wejdź do Barrow Downs. Pod tą nazwą kryje się system... nor, połączonych ze sobą teleportami. Przejścia te sterowane są dźwigniami. Niektóre z nich są zablokowane, więc musisz najpierw znaleźć klucze.

STONE CITY

Tu Twoja grupka szybko przemieni się w mocną drużynę. Miejscowy płatnerz i kowal dobrze się sprawią. Niezwłocznie wyćwicz swoich ludzi tak, by mogli nosić zbroje płytowe – przynajmniej tych, których się da – zaś dla tych, którzy nie uniosą takiego ciężaru, zakup ochraniacze ze skóry i kolczugi. W sklepie z bronią znajdziesz kilka wspaniałych młotów, maczug, mieczy i niesamowite krasnoludzkie topory. Niewiele jest miejsc, gdzie możesz się tak dobrze przygotować do ostrej walki, a zatem nie oszczędzaj – możesz wydać większość kasy. Jeżeli asortyment nie będzie wystarczający, możesz powrócić tu za tydzień. Król krasnoludów, Hothfar IX, obieca Ci pomoc w remoncie zamku Harmondale, jeżeli odczarujesz jego poddanych, zamienionych w kamień w kopalni Red Dwarf Mines (pustynia Bracada) – w tym celu otrzymasz specjalny eliksir. W jednym z domków znajdziesz Sparka Burnkindla, który poprosi Cię o oczyszczenie z troglodytów podziemi tego miasta. Jest tu też ośrodek treningowy i kilku ekspertów „zdolnościowych".

W Stone City znajdziesz świątynię, w której możesz wyleczyć rany, a naprzeciw niej, nad wodospadem, skarbiec krasnoludów. Nie zbliżaj się tam pod żadnym pozorem! W przeciwnym wypadku całe miasto stanie przeciw Tobie. W kącie za świątynią jest winda do podmiejskich tuneli – masz tam wypełnić zadanie Burnkindla. Znajdziesz tam również z dziesięć skrzyń ze średnio pożytecznymi rzeczami oraz obelisk, a także wejście do podmorskiego labiryntu, który prowadzi na wyspę Nighon. Na razie jednak nie polecam tej drogi, ponieważ jest tam sporo potworów.

TATALIA

Ten kraj zamieszkują głównie trolle, bandyci, miecznicy i garstka nieumarłych. Trolle... hmm... Mountain Troll to dość twardy facet, ale reszta tej rasy jest raczej ociężała, więc można im spokojnie zwiać. W stolicy Tidewater znajdziesz knajpę, kościół, bank, port, ratusz, Heroism Piedestal, Stone Skin Piedestal i źródełko +2 luck dla wszystkich. Statki odpływają do Erathii, na pustynię Bracada i do Avlee, a jeżeli zostałeś wyświęcony na kapłana, to możesz też popłynąć na wyspę Evenmorn Island. W Tatali znajduje się siedziba Lorda Markhama – otrzymasz tam Parson's Quill (zlecenie od Norberta Thrusha). Możesz też ukraść wazon, by spełnić pierwszy złodziejski quest.

W mieście jest wielu ekspertów i nauczycieli, ale brakuje sklepów i ośrodka treningowego – są one dopiero wyżej, w górskim miasteczku. Jest tu tylko jeden quest – Ferdinand Visconti wyśle Cię po trzy obrazy: króla Rolanda, jego brata Archibalda i posągu z dworu w Ironfist (Angel Statue Painting).

W jednym z domów natkniesz się na The Wine Cellar. To piekło – całe gniazdo twardych Elder Vampires i nekromancerów, a ich najwyższe wcielenie – Queen of the Dead – to prawdziwy Armageddon. Wstąp tu dopiero, gdy będziesz już bardzo mocny, przedtem jednak uzbrój się w takie czary, jak: Mind Resistance, Body Resistance, Preservation, Stone Skin, Haste, Heroism lub Day of the Gods. Na końcu lochu jest ołtarzyk z przełącznikiem. Za fałszywym murem są trzy skrzynie pełne pieniędzy i skarbów, ale chronione mnóstwem pułapek, więc najpierw swe słabsze postacie potraktuj czarem Preservation.

Na południe od Tidewater, na moczarach, jest gniazdo trolli, zaś na ziemi porozrzucano tam trochę przyzwoitych kawałków zbroi (ja np. znalazłem Noble Plate Armor +54!). W miasteczku znajdziesz źródełko Accuracy +10, trenera, płatnerza, kowala oraz Mercenary Guild. W tym ostatnim aż się roi od Masters of Sword – zostaw ich w spokoju, póki nie będziesz na poziomie, powiedzmy, 30. Kawałek dalej na północ, w górach, znajduje się jaskinia Wromthraxa. Pamiętaj, że to smok lodowy, a nie ogniowy, dlatego musisz zapalić swoją broń czarem Fire Aura i w ogóle starać się używać dużo ognia. Gdy uda Ci się już unicestwić Wromthraxa, sir Quixote opuści Cię i przypomni, że następny poziom paladyna – bohatera, będziesz mógł osiągnąć wtedy, gdy zdecydujesz się pójść drogą dobra. Ciut na północ od jaskini znajdziesz obelisk z szyfrem i druidyczny krąg kamieni.

W zachodniej części mapy znajduje się mała wysepka. Dotrzesz na nią przy pomocy czaru Waterwalk, możesz też przylecieć (czar Fly). Jest tam skrzynia, w której znajdziesz rękę golema (przedmiot questowy) i trochę ciekawego ekwipunku. Zajrzyj też do Tidewater Caverns – statku pirackiego schowanego pod ziemią, pełnego głupich duchów i piratów. Uważnie obmacaj drewniane ściany, bo kryją kilka tajnych przejść (pierwsze zaraz pod schodami do górnej części statku). W tajnym pomieszczeniu na górnym pokładzie są dwie skrzynie, a jednej z nich ukryty jest bardzo ważny przedmiot – Map of Evenmorn Island. Z Tatalii można wyjechać jedynie na wschód – do Erathii.

THE TULAREAN FOREST

Te znajdujące się pod kontrolą elfów obszary są dość spokojną lokacją. W olbrzymim mieście z drzew, Pierpont, i otaczających go posiadłościach znajdziesz wszystko: od knajpy aż po stację dyliżansów. Jest tu także sporo ekspertów we wszelkich dziedzinach oraz mistrzów i arcymistrzów. Ebednezer Sower ma pierwszy quest dla rangerów: znaleźć siedzibę nimf w Avlee (Faerie Mound) i dać się zaczarować ich królowi. W ten sposób można osiągnąć poziom Huntera (aby stać się Bounty Hunterem, musisz udać się drogą zła). Johann Kerrid wyśle Cię do króla błędnych ognika i da Ci do niego list. Za dostarczenie tego pisma otrzymasz przedmiot, który musisz potem przynieść Johannowi. Dzięki Anthony'emu Greenowi możesz otrzymać rangę pod nazwą Great Druid. W tym celu musisz się udać do trzech kamiennych świątyń – specjalnych kręgów z kamieni (coś w stylu Stonehenge), znajdujących się w Avlee, Tatalii i na wyspie Evenmorn, i pomodlić się tam. Thom Lumbra oferuje nagrodę tym, którzy znajdą trzy zaginione posążki i złożą je w świątyni Shrine. W świątyniach Słońca i Księżyca na wyspie Evenmorn Island są dwa z nich, a trzeci znajduje się w labiryncie Nighon. Na końcu Pierpontu rozpościera się pałac Navan. Jego władca, król elfów, zaoferuje Ci ochronę Harmondale, jeżeli przed upływem miesiąca przyniesiesz mu plany twierdzy Riverstride.

MIGHT AND MAGIC 7
FOR BLOOD AND HONOR

W Jaskiniach Tulareańskich bądź przygotowany na trochę skakania (czar Jump) oraz walki z elfimi łucznikami (średnio trudne), troglodytami i wyvernami. Musisz tu też znaleźć na ścianie dźwignię, która aktywuje trzy teleporty. Jeden z nich przeniesie Cię do więzienia, w którym znajdziesz poszukiwanego więźnia. Z jaskiń można również przejść tajnym korytarzem do zamku elfów, ale tam dojdzie do takiej zadymy, że naprawdę nie warto. Doprowadź zatem więźnia do królowej Erathii. Miesiąc później, gdy powrócisz do Lasu Tulareańskiego, posłaniec królowej Katarzyny oznajmi Ci, że w pobliżu wejścia do jaskiń właśnie toczy się bitwa pomiędzy ludźmi a elfami. Twoim zadaniem jest wmieszać się do tego, złapać magiczną trąbkę wojskową (weź ze skrzyni) i zawieźć ją królowej w Erathii. Zrób tak, a następnie idź do króla elfów. Wyśle Cię on do Riverstride – po tajne plany wojskowe. Jako lojalny obywatel idź i powiedz o tym królowej Katarzynie. Ta da Ci fałszywe plany. Zanieś je królowi elfów i wróć do Erathii, by poinformować o tym królową. W ten sposób Twoja lojalność zostanie udokumentowana. Gdy odwiedzisz Harmondale miesiąc później, dowiesz się, że w niewyjaśnionych okolicznościach zamordowany został sędzia Judge Grey. Idź do sali tronowej swojego zamku. Dwóch wysłanników z ob-

cych krajów poprosi o audiencję i zaoferuje swoich sędziów na zastępstwo. Magowie z Bracady polecają Fairweathera, nekromancerzy z Dayji – Sleena. Zajedź do Bracady, wejdź do tamtejszej knajpy i powiedz Fairweatherowi, że przyjmujesz jego ofertę. Powróć z nim do Harmondale i zaprowadź go do domku zamordowanego sędziego w południowo–wschodniej części mapy. Wtedy zapanuje pokój pomiędzy ludźmi a elfami – a tym samym pierwsza część gry skończy się sukcesem. Sędzia Fairweather wyśle Cię później do podniebnego miasta Celeste, do zwierzchnika magów – Gavina Magnusa. Tę lokację zbadamy dopiero później, ale odwiedzić ją możesz już teraz, i to z centralnego (dużego) teleportu po środku Bracady.

W północno–wschodniej części Lasu Tulareańskiego, na wyspie, znajduje się Clanker's Laboratory. Można się tam dostać za pomocą czaru Waterwalk lub dolecieć, wykorzystując czar Fly. Twoimi przeciwnikami będą tam głupi gogowie, latające oczy i twarde golemy. W nagrodę otrzymasz kilka skrzyń pełnych fajnych skarbów oraz całe mnóstwo pieniędzy i cennych przedmiotów. W pomieszczeniu pośrodku domu jest przycisk otwierający szafkę z dwoma skrzyniami oraz mała studzienka – jeżeli wskoczysz przez nią do piwnicy, to w górnym pomieszczeniu otworzą się dwie tajne ściany, które ukrywają sześć skrzyń z wielkimi skarbami i mnóstwem pieniędzy. Jest też drugie, tajne laboratorium. Można do niego przejść z biblioteki – wystarczy wsunąć jedną z książek – tę, która trochę wystaje z górnej półeczki w rogu. W tajnym laboratorium musisz zabić Evil Eye, które zostawi amulet Clankera Alchemy +15. Z Lasu Tulareańskiego można wyruszyć na południe – do Harmondale, na północ – do Avlee, lub na zachód – do Deyji.

THE BRACADA DESERT

Pustynia Bracada to spory obszar, który... nie jest pusty. Oprócz kilku pomylonych gryfów nie trafisz tu na żadnego przeciwnika – właściwie to jedno wielkie miasto o nierównomiernej zabudowie. Do budynków głównych (knajpa, gildie, doki, stacja dyliżansów, świątynia) możesz dotrzeć prostym systemem teleportacyjnym, który pokrywa cały kraj. Natomiast do większości pozostałych budynków (na wzgórzach) na pierwszy rzut oka nie można się dostać bez czarów Jump lub Fly, ale jest to możliwe, choć trudne. Jest tu całe mnóstwo nauczycieli. Thomas Grey, przebywający w School of Sorcery, da Ci quest, w wyniku którego Twoi czarownicy staną się wizardami. W tym celu należy znaleźć sześć kawałków metalowego golema i zanieść je Greyowi. Pięć części jest w skrzyniach w następujących krajach: po jednej w Barrow Downs, w Tatalii i w Avlee, a dwie na pustyni Deyja. Głowy można zabrać od razu dwie, i to ze skrzyń znajdujących się tu, w Bracadzie. W skrzyni koło teleportów znajduje się fałszywa głowa – Abbey Normal Golem Head (gra słów – pierwsze dwa wyrazy brzmią jak ABNORMAL). Obok łuku nad stajniami ("wskrob się" tam), w skrzyni, leży właściwa głowa – Golem Head. Golem wyświetli się już na początku w okienku Twoich przewodników i – jeśli potem będziesz klikał na to okienko – sam się ułoży. Gdy Grey ożywi golema, możesz go zabrać do swojego zamku w Harmondale, by go pilnował. W północno–wschodniej części mapy znajduje się stara kopalnia The Red Dwarf Mines, którą teraz „zamieszkały" meduzy i śluz. Twoim zadaniem jest oczyścić ją z potworów i uratować kilka skamieniałych krasnoludów (oblej je eliksirem od króla). Przeciw śluzowi skuteczne są czary (np. Fireball), meduzy lepiej załatwić bronią i czarami: Cure Paralysis leczy paraliż postaci, a Shield broni przed strzałami. W dolnej części kopalni jest średnio trudna Medusa Empress, która zamienia przeciwników w głazy. Na szczęście jest też kilka czarnych lekarstw (Stone to Flesh), które odwracają tę klątwę. W wózkach kopalnianych znajdziesz trochę pieniędzy, ale ogólnie nic ciekawego tam nie ma. Gdy wyzwolisz krasnoludy i powrócisz z tą wiadomością do ich króla, ten wyremontuję Twój zamek i mianuje Cię szlachcicem. Potem w Harmondale znajdziesz nowiutką salę tronową. Tam już oczekują posłańcy króla elfów z Avlee – Eldricha Parsona oraz królowej Katarzyny. Zaproszą Cię na swoje dwory i przy pomocy delikatnych intryg (początkowo) będą się starać przejąć kontrolę nad Twymi włościami (w południowo–wschodniej części mapy Harmondale masz doradcę – Arbiter – który pomoże Ci w tych kłopotach).

Z pozostałych rzeczy ważnych w tej lokacji warto wspomnieć o lichwiarzu w jednej z wież w południowej części mapy, który co prawda drogo sobie liczy, ale rzeczy, które ma, trudno znaleźć gdzie indziej. Wracaj do niego od czasu do czasu i kupuj, kupuj – zwłaszcza ciekawe magiczne przedmioty, np. czarne eliksiry, które mogą podwyższyć na stałe niektóre podstawowe atrybuty postaci. Na pustyni wokół pagórków wala się kilka butelek z dżinami „Genie lamp", które dodają dowolnemu bohaterowi 10 000 doświadczenia. Poza tym są tu także piedestały Earth Resistance i Shield (na placu teleportacyjnym), źródełko +10 Personality (przed szkołą magii), ołtarz „pór roku", słupek „contest", obelisk z szyfrem, Guild of Illumination, Water Guild itp. Z Bracady można wyruszyć na wschód – do Barrow Downs, lub na północ – do Erathii. Możesz również teleportować się do powietrznego miasta Celeste, o ile wcześniej pomyślnie zakończyłeś wojnę pomiędzy ludźmi a elfami.

CELESTE

Tu jest wszystko: sklepy, hotele, bank, ratusz i, oczywiście, kilka gildii. Znajduje się tu także Temple of Light oraz obelisk. Jeżeli chodzi o questy, możesz się zająć tylko awansowaniem z kapłana na kapłana światła (Priest of Light) u Rebeki Devine – wyśle Cię ona na wyspę Evenmorn Island, byś oczyścił „nieświęty" ołtarz w Church of the Moon. Pałac Castle Lambent jest siedzibą króla czarowników, Gavina Magnusa, który poprosi Cię, byś wypełnił test dla czarowników – Walls of Mist. Można tam wejść przez jeden z domów w Celeste (w pobliżu wejścia do miasta). Test Walls of Mist pozwala przeciągnąć czarowników na Twoją stronę, dlatego musisz go przejść (albo raczej przebiec). Nie możesz tu włączyć niewidzialności ani nikogo i niczego zabić, choć atakują Cię masy wrogów. Przejdź przez trzy bramy do trzech sekcji testu. W każdej z nich musisz znaleźć skrzynię z kluczem. Tych ostatnich jest trzy: East Pillar Key, West Pillar Key oraz Central Pillar Key. Klucz wschodni znajdziesz wtedy, jeśli włączysz przycisk na wszystkich zbiornikach z wodą i wskoczysz do opróżnionego w ten sposób zbiornika głównego. Na dole jest skrzynia z kluczem. Zachodni klucz sprawi więcej kłopotu, bo sposób na niego jest za każdym razem inny. W jego strefie znajduje się sześć przycisków – trzy po prawej i trzy po lewej. Najlepsze możliwe rozwiązanie to włączyć na raz trzy przyciski po lewej i następnie bawić się kombinacją trzech przycisków po prawej, próbując jednocześnie przyciskać dźwigienkę nad nimi. Często działa kombinacja: wyciśnięte, wciśnięte, wyciśnięte, ale mogą być także inne. Dźwigienka „przejedzie" po podłodze w pomieszczeniu i odkryje skrzynię z kluczem. Ostatnia zagadka jest prosta – musisz dotknąć jednego z ołtarzyków w sąsiednim pomieszczeniu i dobiec do windy, a ta już zawiezie cię gdzie trzeba. Kluczami otwórz trzy ołtarzyki w centralnym pomieszczeniu testu i przez tylną bramę wyjdź na zewnątrz. W pobliżu tylnej bramy stoi kilka beczek, których wykorzystanie podwyższa podstawowe cechy. Gdy ponownie wstąpisz do Walls of Mist, ściana na wschód będzie już otwarta i beczki znowu będą pełne – to interesujący błąd programistów, który możesz wykorzystywać do podwyższania swoich statystyk. Gdy zdasz raport Magnusowi, wyśle Cię on do czterech hoteli w Celeste w pobliżu obelisku z szyfrem. Tam znajdziesz doradców czarownictwa, którzy zlecą Ci questy specjalne – ich spełnienie zaowocuje kilkoma następnymi zadaniami, które z czasem doprowadzą do pomyślnego zakończenia głównej linii fabularnej gry.

DEYJA

Deyja to pustynia depresyjna, zamieszkała przez członków różnych podejrzanych stowarzyszeń – są to wyznawcy czarnej magii, złodzieje itp. Stolicą tego regionu jest Moulder. Wszystkie urządzenia użyteczności publicznej (np. stacja dyliżansów) otwarte są wyłącznie w nocy (od 18 do 6). Twoimi przeciwnikami będą tu nieszkodliwe zombiaki i harpie, trzeba tylko uważać na możliwość zestarzenia się (tak np. szkodzą harpie). Od nauczycieli i różnych „podwyższaczy" zawodów aż się roi. Daedalus Falk awansuje Twoich kleryków na kapłanów, jeżeli przyniesiesz mu mapę z Tidewater Caverns, lochu na wysepce w Erathii. Jeżeli grasz według naszego Imadła, to przedmiot ten masz już przy sobie – a więc oddaj ją i jeśli chcesz pójść drogą zła, zażądaj awansu na Priest of Dark. Od kiedy staniesz się kapłanem, statek z portu w Tatalii może zawieźć Cię na Evenmorn Island.

Tradycyjnie znajdują tu się: knajpa, stacja dyliżansów, ołtarz „pór roku", obelisk z szyfrem, Heroism Piedestal, źródełko +2 Intellect na stałe. W miasteczku na północnym zachodzie jest piedestał Heroism oraz dwa pożyteczne źródełka: +10 Fire Resistance i +10 Personality. W Temple of Dark znajduje się również uzdrowiciel, zaś w skrzyni na północ od miasteczka znajdziesz jedną nogę golema. Drugą girę odnajdziesz w skrzyni na najbardziej na wschód wysuniętym krańcu mapy. Na północnym wybrzeżu wala się kilka lamp z dżinami, które podwyższają statystyki.

W południowo–zachodnim rogu mapy, w górach, stoi wieża Watchtower 6 z masą Earth i Stone Elementals oraz nekromancerek, a przede wszystkim mnóstwem liczy (Lich King to jeden z najgorszych potworów w całej grze). Do tego loszku nie wchodź, póki nie będziesz co najmniej na 30. poziomie, w dodatku z całą kupą czarów obronnych. Gdy wyjedziesz do wieży windą centralną (drugą w kolejności), za pomocą przycisku – naprzeciwko górnego łącznika windy – wysuwaj mosty powietrzne. W części wieży nad wejściem, przy jednej z wnęk, znajduje się mały przycisk, który podniesie ciężarek na dole. Jeżeli

spadniesz do nekromancerek, pozabieraj pieniądze i otwórz sobie drogę na zewnątrz, poprzez mur na północy.

W północno–wschodniej części mapy, na pustyni, znajduje się niepozorne wejście do The Hall of the Pit, który prowadzi do podziemnego miasta nekromancerów. Będziesz mógł tam wejść dopiero po odwiedzeniu Celeste oraz spełnieniu zadania w Walls of Mist. Z Deyji można się udać w dalszą podróż na południe lub zachód – do Erathii, lub na północ czy wschód – do Lasu Tulareańskiego.

AVLEE

To kolejne terytorium elfów. Jest tu pełny „serwis" dla nowoczesnego amatora przygód: od knajpy aż po wszelakie sklepy. Ważny jest tutejszy ośrodek treningowy – miejscowi nauczyciele zdolni są wyćwiczyć drużynę także na wyższe poziomy doświadczenia, podczas gdy inne ośrodki trenują tylko do poziomu 26. Steagal Snick ma dla Ciebie ciekawy quest, po którego spełnieniu możesz podciągnąć łuczników na walecznych czarowników. Otrzymasz od niego specjalną linę, z pomocą której musisz zniszczyć sterowanie windy na dolnym piętrze kopalni Red Dwarf Mines. Wystarczy zrobić tylko to, o czym Steagal mówi: dojść do tej kopalni i we wschodnim pomieszczeniu na dolnym piętrze użyć pasa Worn Belt na klikającą maszynę. Za godzinę (gry) winda zostanie zniszczona. Teraz musisz szybko poinformować o tym Steagala, a ten zacznie Cię uczyć na snipera – jednak tylko wtedy, gdy idziesz drogą zła. The Hall Under the Hill to siedziba króla błędnych ogników. W środku [mapy] trafisz na trawiaste wzgórze, które wystarczy obejść kilka razy dookoła, by pojawiło się wejście. Król błędnych ogników pasuje Twoich rangerów na hunterów, a w zamian za list od Johanna z Lasu Tulareańskiego odda instrument muzyczny, który musisz dostarczyć nadawcy pisma, by spełnić jego quest. W kraju błędnych ogników znajduje się trochę średnio pożytecznych skarbów. Ale na prawo i lewo od mostku są tajne przejścia do następnych skarbów, a z jednej z zabitych much wyskoczy klucz.

W górach na południu znajduje się The Temple of Baa, którą można w prosty sposób oczyścić z kapłanów pokonanego boga Baa oraz pająków i Devil Workerów. Nagrodą jest kilka skarbów. Na marginesie: na dachu świątyni Baa znajduje się jeden z contestów. W południowym rogu mapy czeka Cię próba krwi – twierdza The Titan's Stronghold, która jest siedzibą tytanów i smoków. Z pewnością nie trzeba przypominać, że do odbycia wizyty w tym zameczku potrzebny jest 50–60. poziom doświadczenia wszystkich członków grupy. Mamy tu też piedestały Water i Body Resistance, źródełko stałego +2 Endurance, źródełko +20 Water Resistance (tymczasowego), druidyczny kamienny krąg (jeden z elementów questu druidów). Na północnej wysepce jest pożyteczne źródełko, które wszystkim doda na stałe +25 Hit Points, zaś obok, na wysepce z obeliskiem, leży skrzynia z ostatnią częścią golema (quest czarowników). Z kompletnym golemem i z właściwą głową pójdziesz do Bracady, do Thomasa Greya, by pasował Cię na wizarda. Na wysepce na południu kraju znajduje się ołtarz „pór roku". Z Avlee można wyjść na wschód i na południe, ale i tak trafisz do Lasu Tulareańskiego.

EVENMORN ISLAND

Na tę wyspę kursują statki z Bracady oraz z Tatalii – po tym, gdy staniesz się kapłanem. Przeciwnicy są na tyle słabi (kościotrupy, duchy, mnisi zakonu księżycowego), że wymieciesz ich jak plewy. Prócz knajpy nie znajdziesz na wyspie żadnych „urządzeń sanitarnych", jedynie garstkę nauczycieli i mistrzów. Z atrakcji turystycznych: są tu piedestały Body Resistance, Mind Resistance i Day of the Gods, obelisk, druidyczny krąg kamienny i zmienny „contest pillar". Niepozorny ołtarzyk na jednej z południowych wysepek doda stałe +10 Accuracy i Speed, zaś obok znajduje się dziwny krąg z kamieni, który ukrywa rozwiązanie szyfru z obelisków. Na morzu pływa siedziba gildii Magii Wody – możesz tam zakupić arcyważny czar teleportacyjny: Lloyd's Beacon. W Grand Temple of the Moon wystarczy przebić się do ołtarza i oczyścić go kliknięciem. Tuż nad wejściem, na końcu gzymsu, jest odsuwalna ściana, za którą ukrywa się skrzynia z questowym posążkiem – Eagle Statuette. Jeżeli wpadniesz do małego więzienia, wyciągnij z przegródki w ścianie grypsy z czarem Telekinesis – teraz poprzez kratę, na odległość, pociągnij za dźwignię, i w ten sposób się uwolnisz. Świątynia ma więcej tajnych przejść, więc uważnie śledź mapę. To samo, choć w innym ujęciu, dotyczy Grand Temple of the Sun – znajdziesz tam Knight Statuette i trafisz na kilka tajnych przejść prowadzących do skarbów.

I to jest mniej więcej wszystko, co powinieneś wiedzieć, by dojść do końca MM7. Do zobaczenia przy następnej okazji!

No1

3DO/New World Computing
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LISTOPAD
PC WIN'95 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

W niniejszym artykule znajdziecie najważniejsze porady dotyczące w miarę spokojnego i bezpiecznego przejścia gry INVICTUS, ale, niestety, droga na Olimp pełna jest trudów i niespodzianek. Na początku musisz zastanowić się nad składem swojej drużyny. Mając do wyboru na starcie dwóch bohaterów, warto pomyśleć o tym, by posiadali oni zarówno umiejętność walki wręcz, jak i na dystans; do tego celu najlepiej – moim zdaniem – nadają się Herkules (chyba najlepszy ze wszystkich herosów w walce wręcz) i Orion (świetny łucznik). Podobna zasada rozsądnego doboru jednostek (do walki wręcz i na dystans) dotyczy także regularnych wojsk. Oto kategorie oddziałów:

Ranged Unit – jednostka posługująca się bronią miotaną, np. Archers lub Centaurs. RU są bardzo kiepskie w walce wręcz, ale świetnie ostrzeliwują wroga z dystansu,

Guards – służą głównie do osłaniania RU przed jednostkami wroga, które walczą w bezpośrednim starciu,

Flankers – jednostki te unikają bezpośredniego starcia, obchodząc bokiem miejsce walki i podążając wprost do wrogich RU,

Chargers – jednostki walczące z wrogiem w bezpośrednim starciu.

Na początku Twoja pula punktów przeznaczonych do walki wręcz nie jest zbyt duża, dlatego już od pierwszego scenariusza warto zastanowić się nad jednostkami może droższymi, ale dość silnymi – osobiście polecam na początek Cavalry, dysponującą dość dużą szybkością i odpornością na ciosy. Dopiero później, gdy już nieco okrzepniesz i nabierzesz doświadczenia, przyjdzie pora na cyklopy (Cyclops) i minotaury (Minotaurs). No, ale przejdźmy do samej rozgrywki. Przed nami ponad dwadzieścia różnych misji, w tym dwie „specjalne", podczas których możemy zwerbować dwóch kolejnych bohaterów (a ponieważ jest ich w sumie dziesięciu do wyboru, ze względu na ograniczoną ilość miejsca nie będziemy się o nich osobno rozpisywać). A zatem miecz w dłoń i... niechaj Atena prowadzi!

THE RAIDERS WOOD

To stosunkowo prosta misja – musisz wykurzyć Raidersów, którzy terroryzują okolicę. Udaj się brukowaną drogą na północ, a potem polną ścieżką w prawo, wykańczając po drodze pojedynczych wrogów. Na ścieżce czeka dwóch łuczników, którzy zaczną uciekać na Twój widok, wiejąc na wschód, za rzekę. Nie daj się jednak ponieść emocjom i skoncentruj wojska, by uderzyć z całą mocą (współczynniki „Bravery" i Agression" ustaw na średnim poziomie), gdyż jest to pułapka – zaraz za rzeką, w obozie, czeka na Ciebie spory „komitet powitalny" bandytów. Mimo wszystko, jeśli nie rozproszyłeś sił, to nie powinieneś mieć z nimi większych problemów.

THE SEACLIFFE PLAINS

Bandy Raidersów plądrują i rabują co się da – musisz temu zapobiec! Wyruszasz z górnej części planszy, a Twój szlak wiedzie na południe. Po drodze będą Cię niepokoić mniejsze lub większe grupki wrogów, ale bez problemów dotrzesz na miejsce. W prawym dolnym rogu jest wioska, którą trzeba oczyścić, a w lewym dolnym – świątynia Ateny, bezczeszczona przez barbarzyńców. Tam czekają na Ciebie wrogowie. W pierwszej kolejności pozbywaj się łuczników – są słabi, lecz nie niepokojeni mogą Ci wyrządzić sporo szkód. Po wygranej walce objawi się sama Atena, dziękując za uratowanie świątyni i wręczając przedmiot dla bohatera – tarczę.

TEMPLE OF THE GORGON

W trakcie tej misji musisz uratować gorgony (Gorgons), broniące się przed sługami Posejdona w pobliżu świątyni na wschodzie planszy. Potwory atakują również Ciebie, zamieniając poszczególne jednostki w kamień, ale nie przejmuj się tym – Twym jedynym i prawdziwym celem są wrogowie. Musisz się pospieszyć i zlikwidować ich na czas, bo życie gorgon jest bardzo cenne. Na tej mapie znajduje się również paru interesujących gości – Weaponsmith (może podnieść – oczywiście za kasę – umiejętności bojowe poszczególnych oddziałów) oraz Eurymakhos, od którego za 50 sztuk złota możesz kupić Golden Apple, leczący pewną ilość ran (koleś ten pojawia się na różnych planszach, zazwyczaj możesz kupić od niego jeden lub dwa owoce).

MEDUSA RESCUE

Tutaj kluczem do sukcesu jest zdecydowanie i szybkość działania – musisz uratować królową gorgon (Gorgon Queen), napastowaną przez sługusów Posejdona. Królowa znajduje się w południowo–wschodnim zakątku mapy. Po dotarciu do niej pilnuj, by nie została zabita przez wrogów – musisz ją odeskortować do punktu startowego.

MINOTAUR MAZE

Znajdujesz się w labiryncie, a Twoim zadaniem jest zabicie minotaura (Minotaur). Musisz uważać na drużynę, by nie rozlazła się po kątach, co często zdarza się w wąskich, krętych korytarzach. Pamiętaj też, by wszyscy chodzili w kupie, bo niespodziewanie zamykające się bramy pomiędzy poszczególnymi sekcjami korytarza mogą odciąć część wojsk w najmniej odpowiednim momencie. Twój cel – minotaur – znajduje się w południowo–wschodnim zakątku mapy.

ATHENA FOUNTAIN

Ponownie witamy w labiryncie minotaura. Tym razem przebrzydła kreatura połaszczyła się na Fountain of Truth, którą – jako pupilkowie Ateny – musimy odzyskać. Mniej więcej pośrodku lokacji znajduje się niewielki dziedziniec z fontanną, po którym przechadza się minotaur. Po dostaniu się tutaj wystarczy zabić potwora, kliknąć na fontannę i... po sprawie!

W tym mieście–labiryncie warto zwrócić uwagę na walające się wszędzie skrzynie i beczki. Większość z nich jest pusta, ale w niektórych znajdziesz złoto, Golden Apples lub inne ciekawe przedmioty. Niestety, niektóre pojemniki wybuchają, dlatego do ich „otwierania" należy używać łuczników, szyjących strzałami z bezpiecznej odległości. Aż się prosi, by łucznicy mogli strzelać ponad murami, do przyczajonego po drugiej stronie wroga, lecz, niestety, autorzy gry nie uwzględnili tej możliwości. Do tego celu można wykorzystywać tylko specjalne zdolności bohaterów, np. deszcz strzał lub uderzenie pioruna, lecz to, niestety, kosztuje „boskie punkty" (God Points), których nie mamy znowu tak wiele.

TRIAL I

Nadszedł wreszcie czas, by Posejdon osobiście przyjrzał się śmiałkom, którzy ośmielili się zakłócać jego spokój. Znów jesteśmy w mieście, a nasze zadanie jest proste – wytłuc wojska boga morza. Gdy dotrzemy do jego głównych sił (we wschodniej części miasta), warto puścić Chargerów przodem, tak, by całkowicie zablokowali ulicę, a nasi łucznicy spokojnie zabiorą się do dzieła, bez niepokojenia przez stłoczone z przodu wrogie jednostki.

RAIDERS WOOD 2

A teraz powrót na stare śmieci, bo rozgromieni – zdawałoby się raz na zawsze – Raidersi znów podnoszą głowy. Tym razem musimy skasować ich w dwóch obozowiskach, znajdujących się w lewym górnym i lewym dolnym rogu planszy. Niewielka delegacja czeka także przy moście, mniej więcej pośrodku lokacji. Po drodze będą Cię zaczepiać pojedynczy maruderzy, ale jestem pewien, że dasz sobie z nimi radę.

TREASURE OF ANTEUS

To jedna z najtrudniejszych lokacji w całej grze, warto więc wybrać najsilniejsze jednostki (a może bardzo dużo słabych, aby zalać wroga masą wojsk? Cóż, decyzja należy do Ciebie). Naszym zadaniem jest zniszczenie głównego obozu Raidersów, którzy ufortyfikowali się w centrum okolicy. Zaczynamy w lewym dolnym rogu planszy – na początku, nie wdając się w żadne potyczki, idź na samą górę, w lewy róg mapy. Gdy klikniesz ma fontannę, pojawi się kilka silnych (Lv

INVICTUS
IN THE SHADOW OF OLYMPUS

3) szkieletów, które co prawda nie przejdą pod Twoją komendę, ale ochoczo zaatakują wspólnych wrogów. Podążaj wokół obozu (po zewnętrznej stronie murów) zgodnie z ruchem wskazówek zegara, sprawdzając po drodze działanie fontann – niektóre dają różne przedmioty, a inne teleportują na miejsce startu (jest to szczególnie przydatne wtedy, gdy robi się naprawdę gorąco, a jeden z Twoich oddziałów jest w okrążeniu, bez szans na rychłe przebicie się do głównych sił). Po kilku takich rundkach możesz wejść do środka i dokończyć rzeź, ale uważaj na przyczajone latadła, zgromadzone w centrum planszy!

WHAT'S IN THE BOX

Zaczynasz w górnej części planszy. Gdy podążasz na południe, przyłącza się do Ciebie silna amazonka – to dobry nabytek dla drużyny. Dotarłszy na południowy skraj mapy, natykasz się na skrzydlatego Icarusa, który pilnuje Skrzyni Pandory (Pandora's Box). Amazonka wdaje się z nim w sprzeczkę i szybko przemienia się we wrogą Evadne, która próbuje zabić „latacza". Po jej zgładzeniu zabierz Skrzynię – misja skończona.

THE RAVINE OF UNDEAD

Miasto, w którym przebywasz, nawiedzają umarli – trzeba wreszcie zrobić z tym porządek! Udaj się na południe i zrób tam „sprzątanie", ale musisz szybko wracać, bo w mieście pojawiają się coraz to nowe hordy szkieletów, masakrujących bezbronnych. Ich siedziba znajduje się na zachód od miasta – jest tam wejście do świata umarłych. Musisz działać zdecydowanie, bo czas gra na Twoją niekorzyść; umarłych co chwila przybywa, a Twoje wojska stopniowo słabną. Aby powstrzymać apokalipsę, musisz zniszczyć dwie kolumny, znajdujące się nieopodal zejścia do podziemi. W mieście znajduje się koleś mogący trenować Twoje jednostki oraz kupiec oferujący różne towary, takie jak np.: Golden Apples, Panacea (leczy zatrucie), Ambrosia (w pełni leczy utraconą żywotność) lub Dragon Teeth (umożliwia przywołanie kilku przyjaznych szkieletów).

SOUND OF THUNDER

Teraz pora ruszyć na północ, by wytłuc wrażych piratów. Ich przywódcą jest niejaki Litis, dosyć paskudnie wyglądający cyklop. Znajdziesz go w prawym górnym rogu mapy, ale uważaj, gdyż jest chroniony przez bandę doborowych rzezimieszków oraz błyskawice, które skutecznie rażą Twoje wojska. Aby się do niego dostać bez większych strat, podążaj do celu wzdłuż górnej lub prawej krawędzi mapy – dostaniesz jedną czy dwoma błyskawicami, ale dopadniesz drania! Jest tu też skrzynia ze złotem, ale nie dotykaj Icon of Power (po prawej stronie mapy), gdyż jest to pułapka – pojawią się wrogie orły (Eagles).

CYCLOPS LAIR

Wyspa cyklopów to nie jest zbyt gościnne miejsce – musisz dostać się do statku, aby wyrwać się na wolność. Tutaj walka nie ma sensu, gdyż cyklopy wciąż się odradzają. Do wykonania misji wybierz bohatera najszybszego (np. Artemis), aby nie został okrążony przez wrogów, lub najsilniejszego (np. Herkulesa), aby mógł się przebić. Udaj się szybko na zachód, a następnie na południe wysuniętego cypla – tam, obok statku, znajdziesz Firegem, a zabierając go, ukończysz misję (przedmiot ten umożliwia Ci zakładanie pułapek ogniowych).

FEAST OF TITANS

Tutaj Twoim zadaniem jest uwolnienie mieszkańców wioski, nim zostaną pojmani przez żołdaków Posejdona. Zaczynasz w lewym dolnym rogu planszy i musisz udać się na samą górę, przekroczyć bród i podążać na południe. Po znalezieniu wioski zniszcz zamkniętą bramę i zabierz mieszkańców ze sobą. Teraz szybko podążaj do miejsca startu, gdyż wrogie wojska podjęły pościg i bez litości rąbią wieśniaków.

HYDRAS BOG

To stosunkowo prosta, niejako „relaksowa" lokacja. Tym razem mamy niewielką zmianę scenerii – jesteśmy w rajskim ogrodzie (Elysium Garden), na który wróg nałożył klątwę, przemieniając leśne duszki – driady, w ohydne potwory (Elementals). Aby odczarować ogród, musisz odnaleźć Artemis Charm, znajdujący się (wraz z łukiem) w lewym górnym rogu planszy. Teraz udaj się na wschodni kraniec mapy – stoi tam szalona kobieta, bredząca coś od rzeczy. Użyj Artemis Charm na widocznym obok niej uschniętym drzewie

TRIAL II

Posejdon wciąż nie wierzy, że możesz być dla niego równorzędnym przeciwnikiem – przekonaj go o tym podczas kolejnej nawalanki w mieście.

DRAGON ATTACKS

Teraz mamy coś wyłącznie dla bohaterów – drużyna zostaje w domu. Musimy tu pokonać czerwonego smoka. Podczas gdy Chargerzy zabiorą się za ręczną młóckę, pozostali bohaterowie mogą używać łuków lub odpowiednich zdolności specjalnych (np. błyskawicy).

LAVA WORLD

Tam, gdzie Posejdon nie daje rady, być może wskóra coś jego brat – Hades. Zostajemy zesłani do podziemnego świata umarłych. W czterech rogach (mniej więcej) planszy znajdują się kolumny, przy których pojawiają się szkielety. Rozwal wszystkie konstrukcje, a na górze, pod czaszką, pojawi się Ring of Ourbours – zabierz go i wiej ile sił na dół, do Homah, bo pojawia się lawa, która błyskawicznie rozlewa się po całej planszy. Przed zabraniem pierścienia zaprowadź całą drużynę do Homah, by w krytycznej chwili nie pętała Ci się pod nogami, i wyznacz do zadania wybranego bohatera (zadbaj, by miał wolne miejsce na przedmiot!).

BONE WORLD

W tej misji musisz odzyskać Amber Amulet, strzeżony przez Cerbera (jest on w górnym lewym rogu). Droga do celu prowadzi przez szereg wysp połączonych mostami, które są strzeżone przez cyklopy – te jednak nie oddalają się od mostów, jeśli więc jesteś szybki, to nie wyrządzą Ci wielkiej krzywdy. Musisz uważać, by na wąskich wysepkach nie otoczyły Cię watahy szkieletów, szczególnie w drodze powrotnej. Po pokonaniu Cerbera zabierz poszukiwany przedmiot i wróć z nim do punktu startu.

HAMMER AND FORGE

W pobliżu miejsca startu znajduje kuźnia (Forge), do której nie możesz dopuścić wrogów, i to za wszelką cenę, gdyż przegrasz misję! Jeden ze szwendających się po okolicy cyklopów posiada Hephaestus Hammer – zabierz ten przedmiot i użyj go na kuźni, by pomyślnie ukończyć misję.

STYX 1

Nareszcie masz szansę wyjść na powierzchnię, do świata żywych! Musisz dostać się do lewego górnego rogu planszy, do bramy – po drodze czeka Cię trochę walki, ale w zasadzie nie ma się czego obawiać.

STYX 2

To dosyć skomplikowana lokacja – trzeba nieco pokombinować. Z miejsca startu udaj się w prawo, wzdłuż dolnej krawędzi mapy. Na niewielkiej wysepce, po pokonaniu kilku wrażych latadeł, natkniesz się na fontannę, która obdarzy Cię flaszkami Water of Lethe – zabierz je. Teraz udaj się na północ, do miasta. Tuż za jego wschodnim murem znajduje się Statue of Hades – użyj na niej Water of Lethe, to będziesz mógł bezpiecznie przekroczyć rzeczkę (jeśli nie użyjesz wymienionego przedmiotu, zatrute wody odbiorą danej jednostce pamięć i stanie się ona wroga) – to jedyne przejście do dalszej części mapy. Możesz mieć tu małe kłopoty z gorgonami, ale dasz im z łatwością radę. Teraz idź dalej – w prawym dolnym rogu natkniesz się na Charona, który w zamian za cztery Misletoe („gubią" je niektórzy wrogowie) przewiezie Cię na drugi brzeg rzeki.

TRIAL III

Ostateczna rozgrywka z Posejdonem, który wysyła przeciw Tobie całe hordy przeróżnych wrogów, ale jeśli posiadasz silne, odpowiednio podszkolone jednostki, to dasz sobie radę – tym bardziej, że jest to ostatnia misja, w której używasz regularnych jednostek, więc nie musisz już dbać o ich przyszłość...

THE DRAGONS REVENGE

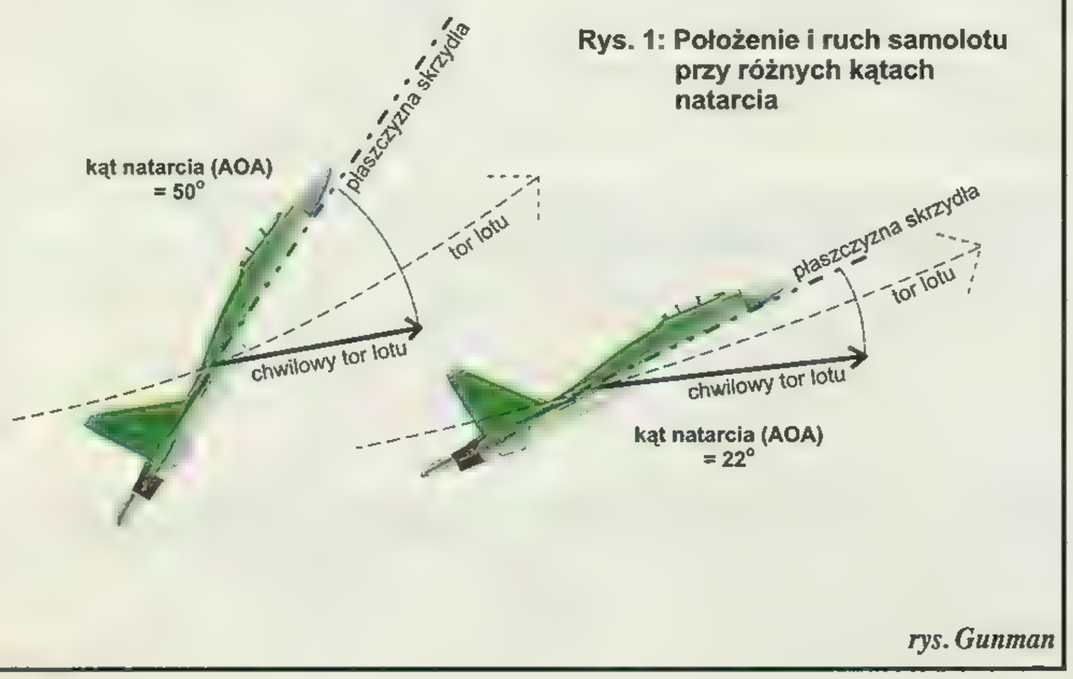
Drugi i ostatni pojedynek ze znacznie silniejszym smokiem, i tym razem tylko z udziałem bohaterów. A teraz gratulacje i... witamy na Olimpie!

Slash'n'roll

Interplay
www.interplay.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 7/10



Rys. 1: Położenie i ruch samolotu przy różnych kątach natarcia

rys. Gunman

Rys. 2: Rozkład siły nośnej w zakręcie

rys. Gunman

CZĘŚĆ 1 PILOTAŻ I WALKA

Ta część Imadła do Su–27 obejmuje podstawowe informacje na temat pilotażu i mechaniki lotu, więc starzy wyjadacze mogą ją spokojnie opuścić. Mniej doświadczeni gracze powinni jednak wnikliwie przeczytać ten tekst, ponieważ informacje w nim zawarte mają zastosowanie nie tylko w tej grze.

LIMITY

Jak pewnie część z Was słyszała, istnieje coś takiego jak HARD LIMIT i SOFT LIMIT. Co to oznacza? W ten sposób określa się charakterystykę systemu sterowania danego samolotu. Przykład tego pierwszego limitu znajdziemy w F–18. W komputerze pokładowym jest zakodowane, że maksymalne przeciążenie, jakie może osiągnąć samolot, to 7,5 G. Podobnie jest z kątem natarcia. Niezależnie od tego, jak bardzo będziesz się starał, komputer (za pośrednictwem FBW) nie pozwoli Ci na przekroczenie tych limitów. Trochę inaczej wygląda sprawa w SU–27, bo tu mamy SOFT LIMIT. Można rozciągać krzywą osiągu samolotu, a głównym czynnikiem ograniczającym pilota jest jego wytrzymałość i umiejętności. F–18 albo F–16 bez większych problemów i przy niewielkim wysiłku wykonają ciasny zakręt, utrzymają niezłą prędkość i zapewnią duży komfort manewrowania. Nie powinny też nagle wpaść w korkociąg, jednak w sytuacji podbramkowej nic więcej nie da się wycisnąć, nawet pół złamanego G! W wypadku SU jego pilot sam musi dbać o to, aby w normalnej sytuacji nie przekraczać pewnych standardowych parametrów lotu i nie wpaść w korkociąg. Za to w sytuacji awaryjnej może, chwilowo, uzyskać większe przeciążenie lub kąt natarcia, co da mu szansę uniku przed rakietą wystrzeloną przez wraży samolot. Pozwoli także na wyjście ze stożka ognia, SAM–a lub też da możliwość wypracowania pozycji do strzału.

W praktyce podczas pilotowania i manewrowania należy kontrolować kąt natarcia i prędkość. Gdy lecisz z małym kątem natarcia, samolot stawia najmniejszy opór aerodynamiczny. Jeśli gwałtownie ściągniesz drążek, dziób maszyny uniesie się do góry, lecz ona sama jeszcze przez jakiś czas będzie leciała starym kursem. Zwiększy to jej opór aerodynamiczny i spowoduje utratę prędkości. Co więcej, samolot będzie mniej czuły na zwiększenie ciągu. Aby temu zapobiec, należy delikatnie ściągać i oddawać drążek. Trzeba pamiętać, że duży kąt natarcia podczas lotu z małą prędkością może prowadzić do przeciągnięcia i korkociągu. Drążek jest dalej ściągnięty do oporu, prędkość spada i rośnie kąt natarcia. Na małej wysokości i przy dużej prędkości początkowej manewru nie prowadzi to do fatalnych skutków, jednak powyżej 3000 – 4000 tysięcy, przy gwałtownym zaciągnięciu drążka, samolot momentalnie wejdzie na wysokie kąty natarcia i jeszcze szybciej utraci prędkość. Stanie się wtedy ślamazarny, trudny do sterowania i będzie wymarzonym celem dla wroga. Wtedy jedynym wyjściem jest skierowanie maszyny w kierunku ziemi – musisz zwiększyć ciąg i poczekać, aż znowu osiągniesz prędkość pozwalającą na swobodne manewrowanie.

Dość blisko z tym tematem jest powiązany problem nabierania wysokości. SU ma duży ciąg silników, jednak niewystarczający do zwiększania prędkości podczas pionowego wznoszenia. Tzn. jeśli będziesz leciał wolno (do 500 km/h) i zaczniesz pionowe wznoszenie, to bardzo szybko utracisz prędkość, a tym samym i zdolność unikania zagrożenia. Jeśli jednak wznoszenie rozpoczniesz przy 900 lub więcej km/h i nie wytracisz gwałtownie prędkości, zadzierając dziób, to twój rozpęd będzie się utrzymywał znacznie dłużej i uzyskasz dużo lepsze rezultaty.

Latając Suchojem cały czas kontrolujesz prędkość i kąt natarcia oraz delikatnie ściągasz i oddajesz drążek. Pojawienie się sygnału głosowego, informującego o maksymalnym kącie natarcia, oznacza, że musisz zdecydowanie oddać drążek i zwiększyć prędkość. Uwaga: Podane powyżej wartości odnoszą się do samolotu bez podwieszeń, zatankowanego w około 50%.

PRĘDKOŚĆ OPTYMALNA

Podczas manewrowania bojowego chodzi o uzyskanie jak największej zwrotności. Jest ona zależna od szybkości, przeciążenia i kąta natarcia. Na początku wraz ze wzrostem szybkości będą osiągane coraz większe przeciążenia i prędkości kątowe. Kiedy prędkość osiągnie wartość optymalną, samolot będzie najbardziej zwrotny, tzn. wykona zakręt przy najkorzystniejszej kombinacji przeciążenia, prędkości kątowej i promienia skrętu. Powyżej tej wartości zakręty będą miały coraz większy promień i coraz mniejszą prędkość kątową. Dla SU–27 ta optymalna szybkość ruchu waha się między 550 km/h a 680 km/h. Z mojego doświadczenia wynika, że lepiej jest utrzymywać ją na trochę większym poziomie. Daje to dodatkowy margines bezpieczeństwa, a poza tym podczas ostrego manewrowania zawsze łatwiej wytracić kilka km/h niż je odzyskać.

CZYM W POWIETRZE?

Skoro mamy już z głowy limity i prędkość optymalną, przejdziemy do dokładnej charakterystyki i porównania obu dostępnych w tej grze samolotów, tzn. SU–27 i SU–33 (ich dane techniczne znajdziecie w ramce). Pierwsza i podstawowa różnica to fakt, że SU–33 – w przeciwieństwie do SU–27 – może startować z lotniskowca, jednak nie o to chodzi. Chciałbym porównać osiągi i właściwości pilotażowe obu wersji. Podobieństw jest wiele, a w normalnych warunkach zachowują się one prawie identycznie. Większość parametrów lotu jest taka sama, podobnie jest z rozkładem przyrządów w kabinie i reakcją na stery. W obu przypadkach nie należy zbyt gwałtownie ściągać drążka, a różnice między maszynami są widoczne podczas walki manewrowej. SU–33 jest wyposażony w dodatkowe przednie usterzenie, mające poprawić sterowność podczas lotu z dużym kątem natarcia. I rzeczywiście, w takich ekstremalnych warunkach łatwiej jest zapanować nad samolotem, dłużej daje się nim sterować i później wpada w korkociąg. Z drugiej strony warto zauważyć, że jest on cięższy o 1,5 tony i jego maksymalny ciąg z dopaleniem jest mniejszy o 1323 funty. Oznacza to, że ten samolot wolniej przyśpiesza i szybciej traci prędkość, a co za tym idzie – szybciej wchodzi na wysokie kąty natarcia i wolniej nabiera wysokości w warunkach walki powietrznej. Należy pamiętać, że SU jest raczej dużym samolotem, mogącym nawiązać walkę manewrową z lżejszym przeciwnikiem jedynie dzięki swym potężnym silnikom. Pozwalają one na zdobycie przewagi wysokości i prędkości, co w przypadku zastosowania właściwej taktyki oznacza pewne zwycięstwo. Proste robienie jak najciaśniejszych kółek jest najlepszym sposobem, by dać się zestrzelić. W przypadku walki na dwu takich samych samolotach wygra ten pilot, który będzie potrafił uzyskać przewagę wysokości i właściwie ją wykorzystać. Z tego powodu do walk manewrowych wybieram zawsze SU–27. Przy prawidłowym manewrowaniu łatwiej jest zdobyć przewagę wysokości, a tym samym również – prędkości i manewru. Drugą stroną medalu jest konieczność zwrócenia uwagi na kąt natarcia, jednak za lepszy stosunek ciągu do masy jest to cena do zaakceptowania.

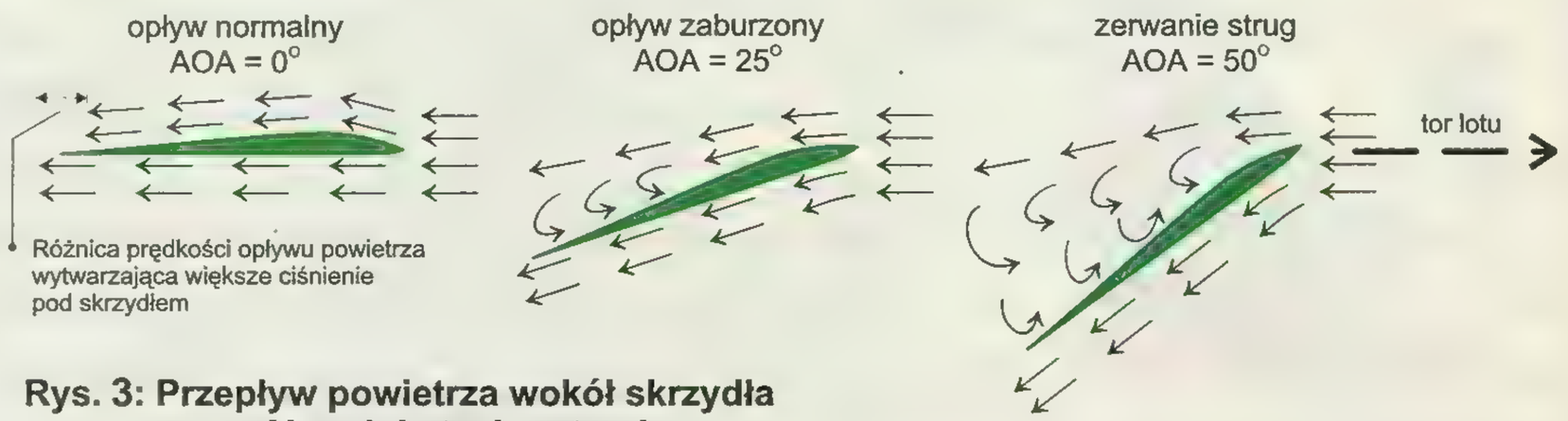
KORKOCIĄG

Jak wcześniej wspomniałem, podczas latania z dużymi kątami natarcia i z małą prędkością mogą się zdarzyć dwie niebezpieczne sytuacje. Są to przeciągnięcie i korkociąg. Na początek trochę aerodynamiki. Jeśli samolot leci z małym kątem natarcia, to powietrze opływa skrzydło w sposób laminarny, tzn. niezakłócony. Wraz ze wzrostem kąta natarcia strugi powietrza opływające górną powierzchnię skrzydła zaczynają się odrywać i na krawędzi spływu tworzą się zawirowania. Po przekroczeniu krytycznego kąta natarcia strugi powietrza całkowicie odrywają się od skrzydła, które przestaje wytwarzać siłę nośną. Jeśli strugi oderwą się jednocześnie od obu skrzydeł, samolot przepadnie (zostanie „przeciągnięty"). Do oderwania strug dojdzie również, gdy prędkość samolotu będzie mniejsza od prędkości przeciągnięcia. Objawi się to zwiększeniem opadania, opuszczeniem dziobu pod horyzont oraz zmienioną reakcją na ruchy powierzchni sterowych. Jeśli samolot w momencie przeciągnięcia leciał na wprost, będą to jedyne objawy. Aby powrócić do normalnego stanu, należy oddać drążek (jeśli samolot znajduje się na plecach, drążek należy ściągnąć), tak, aby dziób szybciej znalazł się pod horyzontem, i zwiększyć ciąg. Po osiągnięciu prędkości około 300 km/h i niewielkiego kąta natarcia można zacząć normalne manewrowanie. Należy pamiętać, że podczas przeciągnięcia samolot szybko traci wysokość, co może być niebezpieczne w trakcie wykonywania manewrów na

małej wysokości. Szczególnie należy uważać przy podchodzeniu do lądowania. Samolot leci na małej wysokości z szybkością niewiele większą od prędkości przeciągnięcia. Jeśli teraz pozwolisz na niekontrolowaną utratę prędkości, prawdopodobnie już nie dasz rady jej odzyskać przed uderzeniem w grunt.

Jak przećwiczyć przeciągnięcia? Leć prosto na wysokości co najmniej 2000 m. Ustaw ciąg jałowy i staraj się utrzymać samolot na lekkim wznoszeniu, w razie potrzeby delikatnie dociągając drążek. Kiedy prędkość spadnie poniżej prędkości przeciągnięcia właściwej dla danej konfiguracji samolotu, zaobserwujesz opisane powyżej objawy. Teraz, aby wyprowadzić, oddaj drążek i zwiększ ciąg. Poćwicz przeciągnięcia w różnych konfiguracjach aerodynamicznych (wysunięte/schowane klapy, podwozie, hamulec aerodynamiczny) i przy różnych wariantach załadowania samolotu. Zauważ, że jeśli na chwilę przed osiągnięciem prędkości przeciągnięcia gwałtownie ściągniesz drążek, krytyczny kąt natarcia zostanie przekroczony szybciej, a przeciągnięcie będzie przebiegać gwałtowniej. Taki rodzaj przeciągnięcia określany jest „przeciągnięciem dynamicznym", opisany wcześniej nazywany jest „przeciągnięciem statycznym".

Jeśli z powodu odchylenia samolotu, wywołanego przez ślizg na skrzydło, wychylenie steru kierunku lub wykonywanie zakrętu, oderwanie strug na skrzydłach nie nastąpi symetrycznie, samolot wpadnie w korkociąg. Środek ciężkości maszyny znajdującej się w korkociągu przemieszcza się po stromej, zniżającej spirali. Strugi powietrza zostały oderwane z obu skrzydeł, tak więc ruchy drążkiem na boki nie dadzą rezultatu. Skuteczność steru głębokości również będzie znacznie ograniczona. Jedna zwitka korkociągu zajmuje około 100 m. Aby przećwiczyć korkociągi, zacznij misję na wysokości około 3000 m. Załaduj około 50% paliwa i nie podwieszaj uzbrojenia. Zaczynamy: korkociąg będziemy wykonywać w lewo. Ustaw



Rys. 3: Przepływ powietrza wokół skrzydła przy różnych kątach natarcia

rys. Gunman

SU-27 FLANKER 2.0

silnik na ciąg jałowy i zacznij wznoszenie pod kątem około 20 stopni. Kiedy pojawią się pierwsze objawy przeciągnięcia, zdecydowanie dociągnij drążek, wciśnij lewy pedał i lekkimi wychyleniami drążka staraj się utrzymać samolot w poziomie. Kiedy nastąpi oderwanie strug, samolot zwali się na lewe skrzydło. Wciśnięcie lewego orczyka wywołało płaski zakręt w lewo, z tego powodu powietrze opływało lewe skrzydło wolniej niż prawe. Najpierw nastąpiła utrata siły nośnej na lewym skrzydle, przez krótki czas siły na skrzydłach były niesymetryczne, co spowodowało rozpoczęcie rotacji i zwalenie się samolotu właśnie na lewe skrzydło. Teraz spróbuj wykonać jakiś ruch drążkiem. Jeśli rzeczywiście wpadłeś w korkociąg, nie powinno to dać praktycznie żadnego rezultatu. Przełącz się na widok zewnętrzny i obserwuj, jak leci samolot. Teraz będziemy wyprowadzać. Wciśnij prawy orczyk (przeciwny do użytego przy wprowadzaniu i kierunku rotacji) i oddaj drążek. To pierwsze powinno wyhamować rotację, a to drugie pozwolić zmniejszyć kąt natarcia i zwiększyć prędkość. Kiedy już odzyskasz sterowność, możesz ponownie zwiększyć ciąg i – po rozpędzeniu samolotu – powrócić do normalnego lotu. Podczas wyprowadzania silnik powinien pracować na minimalnych obrotach. Wcześniejsze zwiększenie mocy wywoła powstanie siły powiększającej kąt natarcia, co spowoduje wolniejsze wyprowadzanie z korkociągu i większą stratę wysokości.

W warunkach bojowych nie będzie już tak prosto. Podczas walki korkociąg najczęściej oznacza zderzenie z ziemią lub wystawienie się na strzał przeciwnika. Dlatego najlepiej do niego nie dopuszczać. Po pierwsze, jak już wyżej wspomniałem, trzeba delikatnie zaciągać drążek. Jeśli mimo to znajdziesz się na granicy korkociągu, przy pierwszych objawach (zwiększone opadanie, brak reakcji na lotki, zwiększanie się prędkości kątowej) natychmiast kontruj właściwym wychyleniem steru kierunku (przeciwnym do rotacji) i oddaniem drążka. Jeśli dojdziesz do wprawy w odpowiednio wczesnym kontrowaniu, nie będziesz wpadał w korkociągi i tracił tak dużo wysokości.

Występują jeszcze dwie odmiany korkociągu. Pierwsza to korkociąg plecowy. Wygląda on prawie identycznie jak opisany powyżej, lecz samolot znajduje się na plecach i kąt natarcia, zamiast być dodatni, jest ujemny. W tej sytuacji nie można oddawać drążka, lecz należy go ściągnąć. Drugą odmianą jest korkociąg płaski, występujący zarówno w odmianie plecowej, jak i zwykłej. Charakteryzuje się on dużo większym kątem natarcia (nawet ponad 80 stopni) niż wersja opisana powyżej. Najczęściej ma miejsce po awarii jednego silnika, podczas manewrów z dużym kątem natarcia. W takiej sytuacji praktycznie nie ma szans na wyprowadzenie – trzeba skakać.

Cdn.

TopGun

Porównanie SU-27 vs. SU-33

SU- 27

Długość:	22 m
Wysokość:	5,93 m
Masa pustego samolotu:	16 000 kg
Maksymalna masa startowa:	30 000 kg
Maksymalny zapas paliwa:	9 400 kg
Pułap:	18 500 m
Prędkość startu:	270 km/h
Prędkość lądowania:	234 km/h
Ciąg z dopaleniem:	55 114 funtów
Ciąg bez dopalenia:	33 509 funtów

SU-33

Długość:	22 m
Wysokość:	5,9 m
Masa pustego samolotu:	17 500 kg
Maksymalna masa startowa:	30 000 kg
Maksymalny zapas paliwa:	8 500 kg
Pułap:	18 500 m
Prędkość startu:	270 km/h
Prędkość lądowania:	234 km/h
Ciąg z dopaleniem:	53 791 funtów
Ciąg bez dopalenia:	36 155 funtów

SSI

www.flanker2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Komputery są dziwne, trudne w obsłudze i skomplikowane w budowie. Ludzi tak myślących jest więcej, niż może się wydawać. To właśnie dla nich konstruowane są urządzenia coraz bardziej przyjazne dla użytkownika. Takie, jak przedstawiany dziś BOOK PC

Book PC

Na pierwszy rzut oka komputer ten wydaje się bardzo niepozorny. Ot, zwykła obudowa typu desktop (a właściwie nawet jakby sporo mniejsza niż te już znane), z przodu czytnik CD i stacja dysków, z tyłu kilka złączy. Niby nic specjalnego. Jednak po dokładniejszych oględzinach zauważamy kilka ciekawych szczegółów.

Przede wszystkim – tylna ścianka. Umieszczono tam, poza standardowymi złączami wejścia/wyjścia (w tym karty dźwiękowej i portu gier), także gniazda: USB, modemu, karty sieciowej, S–VHS oraz Composite. To już musi budzić pewne zdziwienie. Wszakże takie wyjścia wideo nie są standardem nawet w przypadku dość drogich kart graficznych, o obecności modemu czy też sieciówki już nawet nie wspomnę. Wydaje się więc, że komputer jest całkiem nieźle wyposażony.

No dobrze, spójrzmy teraz na specyfikację. Płyta główna bazująca na chipsecie INTEL 810 w formacie micro ATX oraz procesor CELERON 466. W zasadzie to już wyjaśnia wszystko – otrzymujemy produkt maksymalnie zintegrowany. Wszystkie elementy komputera, które normalnie należy kupić jako oddzielne karty, znajdują się na płycie głównej. Układ graficzny oraz karta dźwiękowa – to oczywiste, taka właśnie była idea przyświecająca tworzeniu modelu i810 – wszystko w jednym. W BOOK PC upchnięto jeszcze modem (standardu V.90) oraz kartę sieciową (Ethernet).

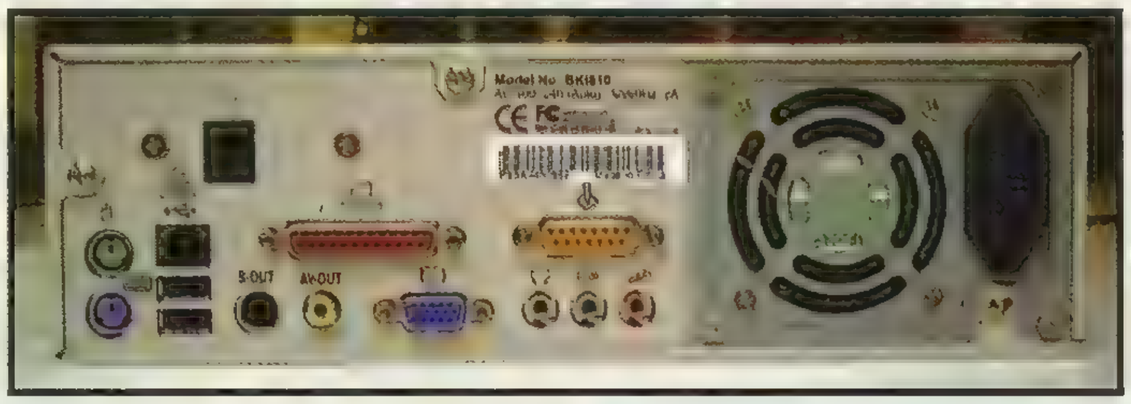
Z wyborem takiego rozwiązania przy budowie komputera wiążą się pewne plusy, ma ono jednak także znaczne wady. Po pierwsze – otrzymujemy niewymagający żadnej dodatkowej konfiguracji, gotowy do użycia sprzęt, którego elementy dobrze ze sobą współpracują (są wszakże łączone już na pierwszym etapie produkcji!). Jeśli się weźmie pod uwagę obecnie dostępne na rynku komponenty, zaproponowany zestaw stoi na całkiem przyzwoitym poziomie. Oczywiście można jeszcze dokupić lepszy procesor, więcej pamięci RAM, pojemniejszy twardy dysk czy też czytnik DVD zamiast CD.

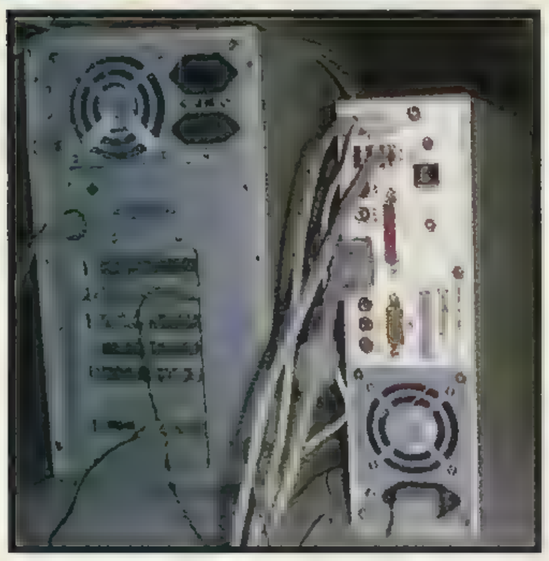
Pamiętać należy także o minusach. Problemy są dwa – przede wszystkim maksymalna integracja sprzętu oznacza brak możliwości przyszłej jego modyfikacji: nie ma tu złącza AGP czy też PCI. Kupując komputer tego typu, „skazani" jesteśmy na jedną kartę graficzną, dźwiękową itd. Po drugie, obecne tu komponenty raczej nie są dobrą propozycją dla graczy – układy INTEL–a nigdy nie cechowały się wydajnością 3D. Powyższe wady przestają jednak nimi być, gdy pomyślimy o przeznaczeniu tego sprzętu. BOOK PC jest bowiem komputerem biurowym/domowym (przez to drugie należy rozumieć wszelkie zastosowania oprócz wymagających gier 3D), na którym pracujemy, używając edytorów tekstów, oprogramowania edukacyjnego czy też mniej wymagających gier, jak choćby strategii (no, może nie tych maksymalnie dopalonych w trzech wymiarach). Bez problemów można także włączyć go do sieci lokalnej. Komputera tego nie kupią fani gier FPP czy też symulatorów, jeśli jednak ktoś szuka, za rozsądną cenę, maszynki do pracy czy surfowania po Necie – czemu nie. Dodatkowo zachęcające mogą być (po dokupieniu czytnika DVD) możliwości kompensacji ruchu, jakie oferuje układ i810 – odtwarzane filmy mają naprawdę niezłą jakość, a dzięki złączu wideo możemy bezproblemowo obejrzeć je na ekranie telewizora.

Wraz z komputerem otrzymujemy całkiem przyzwoity zestaw oprogramowania. Poza oczywistymi Windows 98 dostajemy przede wszystkim pakiet WORD PERFECT SUITE 8.0, zawierający m.in.: edytor tekstów, bazę danych, arkusz kalkulacyjny czy też moduł do tworzenia prezentacji multimedialnych. Co prawda pakiet COREL–a nie jest tak popularny jak seria MICROSOFT OFFICE, jednakże jego użyteczność jest zbliżona, a z całą pewnością może się on pochwalić się równie długą historią. Poza tym w komputerze znajdziemy także zestawy oprogramowania SUPERVOICE (obsługa faksu i automatycznej sekretarki) oraz GAMUTSOFTWARE (zarządzanie plikami audio, w tym odtwarzanie i nagrywanie plików MP3).

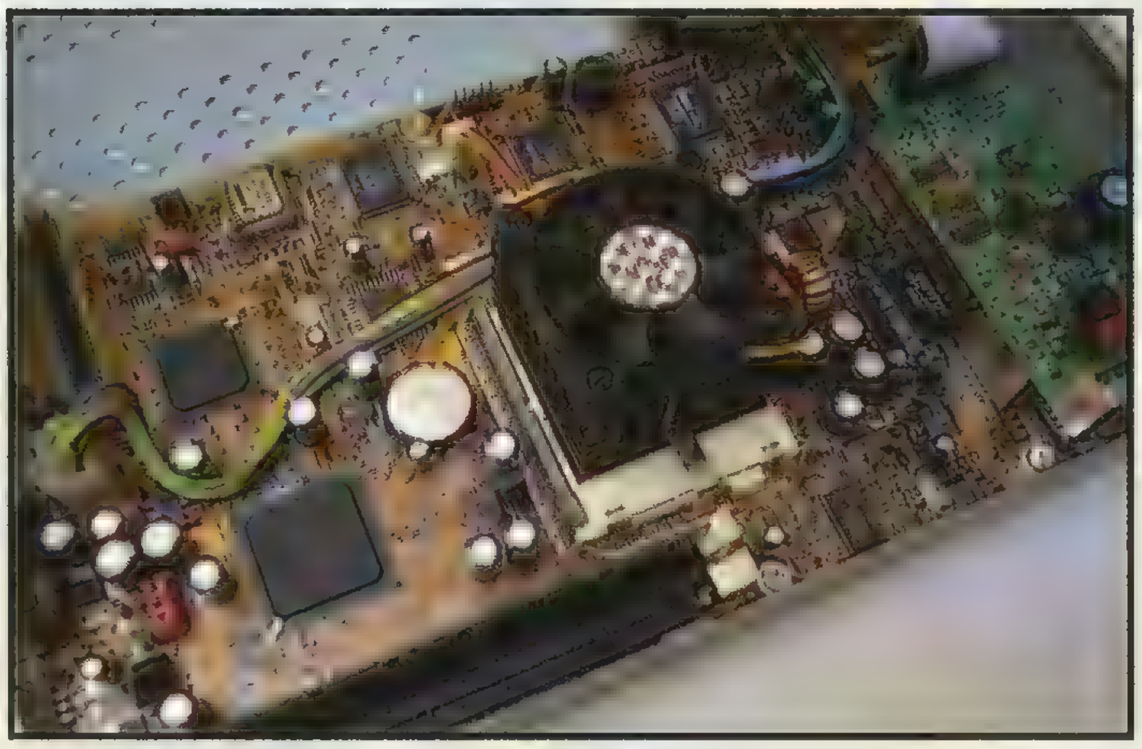
O komputerach tego typu można powiedzieć jedno – do gier o wysokich wymaganiach sprzętowych raczej się nie nadają, zresztą nie są one konstruowane z myślą o takim zastosowaniu. Natomiast w biurze czy domu spisują się naprawdę nieźle, nie sprawiają problemów w konfiguracji, posługiwać się nimi może nawet zupełny laik.

Pooh





Z lewej obudowa mini tower z prawej PC Book



Sprzęt do testów dostarczyła firma:
MULTISERWIS II
ul. Okopowa 78, 01–042 Warszawa
tel. (0–22) 838–28–97
www.multiserwis.com.pl

W BOOK PC znajdziemy:
– płytę główną opartą na układzie INTEL 810
– zintegrowany układ graficzny
– zintegrowaną kartę dźwiękową
– zintegrowany modem V.90
– zintegrowaną kartę sieciową
– procesor CELERON 466
– 32 MB RAM
– HDD SAMSUNG 4,3 GB ULTRA ATA/66
– czytnik CD–ROM LG 48x

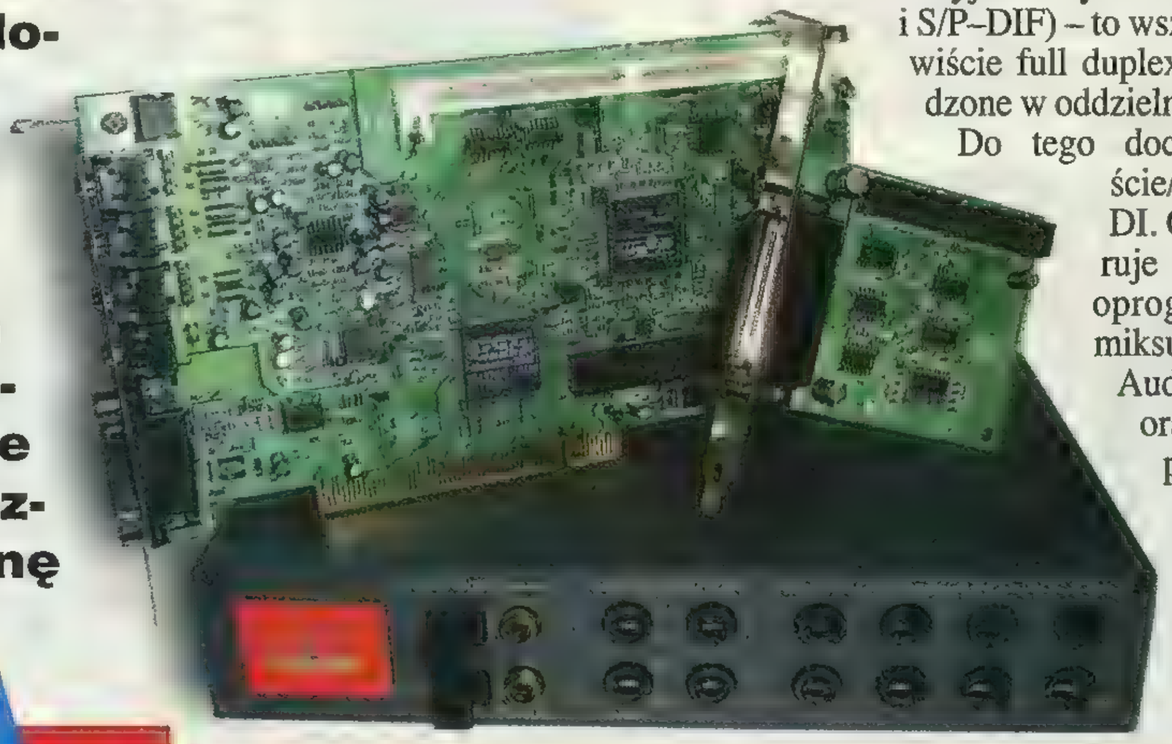
Ceny (z VAT):
BOOK PC CELERON 466 – ok. 2 100 zł

Przykładowe dopłaty:
CELERON 500 MHz – 70 zł
128 MB RAM – 310 zł
HDD 13 GB – 210 zł
DVD–ROM – 280 zł

Poza tanimi kartami domowymi i szaleńczo drogimi modelami dla profesjonalistów na rynku dostępne są także „karty dźwiękowe środka” – o sporych możliwościach, ale za dość rozsądną cenę

Guillemot Maxi Studio Isis

Czy ktoś z Was spojrzał już na cenę prezentowanego modelu? Teraz zapewne tak – i co? Bardzo zaskoczeni? A wydawało się, że karta dźwiękowa droższa niż SB LIVE! PLATINUM na naszych łamach nie zagości... Od razu pragnę jednak uciszyć oburzone głosy – tak, wiem, że nikt GUILLEMOT ISIS nie kupi, ale chyba warto choć zasygnalizować, że takie urządzenie jest obecne na rynku. ISIS zbudowano na podstawie procesora DSP DREAM. Niestety, mam smutną informację dla wszystkich oczekujących za tę cenę niesamowitej jakości dźwięku w grach – bardzo mi przykro, ale układ ten nie wspiera ani najnowszych wersji A3D, ani EAX, ani SENSAURA. Owszem, ruszy np. A3D 1.0 lub 2.0, jednak tylko w wersji przeznaczonej dla procesorów innych niż dedykowane, a więc – zubożonej. Przyzwoicie powinno natomiast działać uniwersalne DIRECT SOUND 3D. W zamian karta oferuje porządne możliwości obróbki dźwięku, a mianowicie 8 wejść liniowych, 4 wyjścia, wejście i wyjście cyfrowe (optyczne i S/P–DIF) – to wszystko oczywiście full duplex, wyprowadzone w oddzielnej skrzynce. Do tego dochodzi wejście/wyjście MIDI. Całością steruje porządne oprogramowanie miksujące (Logic Audio Pro ISIS) oraz edytor plików .wav (Cool Edit Pro).



Jak widać, ISIS to propozycja skierowana do półprofesjonalistów (bo prawdziwi „pro” i tak używają sprzętu kilkanaście razy droższego), ludzi wykorzystujących komputer do czegoś więcej niż gry. Owszem, nie zastąpi ona stołu mikserskiego z prawdziwego zdarzenia, jednak może stać się jego umiarkowanie drogą namiastką. Jeśli więc pracujecie dużo z dźwiękiem, a drażni Was brak odpowiedniej ilości wejść/wyjść w Waszej karcie, to być może warto zastanowić się nad tą propozycją. Jeśli zaś „tylko” gracie, to młodsza siostra przedstawionej dziś karty, FORTISSIMO, opisana w poprzednim numerze, może okazać się bardzo interesująca.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
GASCO INTERNATIONAL S.C.
ul. Juliusza Lea 210, 30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 1 700 zł

Wyświetlacze ciekłokrystaliczne swą grubością zwracają uwagę użytkownika już na pierwszy rzut oka. Okazuje się jednak, że nawet tak cienkie urządzenia można jeszcze odchudzić

Sony N50

Jeśli porówna się panele LCD przeznaczone dla komputerów stacjonarnych z ich kuzynami montowanymi w notebookach, zdziwienie może wzbudzić grubość tych sprzętów. Wynosi ona zwykle około czterech – pięciu centymetrów, podczas gdy komputery przenośne zadowalają się mniej niż połową tej wartości. Firma SONY wprowadziła kilka zmian w modelu N50, mających za zadanie redukcję grubości wyświetlacza. W tym piętnastocalowym modelu wszystkie gniazda, zasilacz oraz elektronikę przeniesiono do oddzielnego pudełka, stawianego na pececie. Dzięki temu grubość monitora wynosi niecałe dwa centymetry – przyznam, że na biurku prezentuje się on oszałamiająco!

Co do jakości obrazu, to trudno mi się wypowiadać – w tej kwestii każdy decyduje wedle własnego gustu. W panelach LCD uwagę zwracają przede wszystkim (oczywiście poza brakiem wypukłości) niezwykle żywe i soczyste kolory – trudno znaleźć takie w klasycznych monitorach. Poza tym obraz jest niezwykle ostry i stabilny, mimo – wydawałoby się – niskiej częstotliwości odświeżania (tylko 60 Hz). Ale cóż, w końcu to nie kineskop i obraz jest tu generowany w nieco inny sposób – nie przez promień elektronów, omiatający ekran i pozostawiający swój „ślad”, lecz przez matrycę świecących elementów. Dzięki wykorzystaniu całej powierzchni ekranu model 15” wyświetla obraz na takiej powierzchni, jak w rzeczywistości tradycyjny kineskopowy egzemplarz 17”. Dodatkowo jest on ograniczony (pod Windows) do stałej rozdzielczości 1024x768. W przypadku gier można zmienić rozdzielczość na niższą, jednak wygląda to nieco nienaturalnie.

Drugim elementem zestawu, co prawda już nie tak istotnym, jest zestaw głośnikowy umieszczony w podstawie urządzenia. Wprawdzie nie jest on zbyt mocny (2x2 W), jednak działa naprawdę porządnie. Model N50 wyposażony jest także w czujnik natężenia światła, dopasowujący dynamicznie parametry obrazu do warunków otoczenia.

Oczywiście nie mam najmniejszego zamiaru przekonywać tu kogokolwiek, że panel LCD jest niezbędnym elementem wyposażenia współczesnego komputera, jednak podejrzewam, że za kilka lat technologia ta oferowana będzie za zdecydowanie przystępniejszą cenę, a wtedy zakup opartego na niej sprzętu będę mógł polecić z czystym sumieniem.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4, 00–957 Warszawa
tel. (0–22) 851–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 6 500 zł

Początek historii wieloprocesorowych kart graficznych wyznacza VOODOO 2 i jego tryb SLI. Wkrótce powinien nadejść tak właśnie skonstruowany V5. Póki co mamy jednak (opóźnioną o około kwartał w porównaniu z resztą świata) ATI RAGE FURY MAXX

ATI Rage Fury Maxx

Obserwując pojawiające się na rynku produkty można zauważyć dwie metody przyspieszania pracy karty. Jedna z nich to rozwój technologii, czyli umieszczenie w jednym układzie całego procesora graficznego, wraz u układami odpowiedzialnymi za obsługę transformacji i oświetlenia (T&L) – mam tu oczywiście na myśli GEFORCE 256. Druga droga, na pierwszy rzut oka może i prymitywniejsza, to osiąganie wyższych fill–rate przy pomocy niezbyt wyrafinowanych sztuczek technicznych, z tworzeniem kart wieloprocesorowych na czele. Przykładem tej tendencji jest właśnie prezentowany ATI RAGE FURY MAXX. Lada chwila powinna pojawić się także nowa generacja VOODOO – w tym wypadku spekuluje się nawet o kartach mieszczących po kilkanaście procesorów, z własnym niezależnym zasilaczem.

W gruncie rzeczy ATI MAXX to po prostu dwie 32–megabajtowe karty oparte na układzie RAGE 128 PRO i umieszczone na jednej płycie. Zresztą tak właśnie jest rozpoznawany, jako DWA razy MAXX – standard oraz „secondary". Taktowane są one częstotliwością 125 MHz rdzeń oraz 142 MHz pamięć. Fill–rate oraz przepustowość – patrz tabelka. Podczas gdy pracujemy z obrazem 2D, obciążony jest tylko jeden z procesorów, dopiero w chwili przejścia w trzeci wymiar zaczynają one pracować w tandemie. Karta korzysta z technologii AFR (Alternate Frame Rendering) – tworzona jest w niej lista klatek animacji czekających na renderowanie, pierwszą z brzegu „bierze do obróbki" ten procesor, który jest akurat wolny. Tak więc kolejne klatki niekoniecznie są tworzone na zmianę przez oba procesory, możliwa jest sytuacja, gdy jeden z nich „zostanie w tyle", w tym czasie pracuje zaś drugi. Pozwala to na lepsze rozłożenie sił przerobowych niż np. przy generowaniu na zmianę po jednej linijce obrazu przez oba procesory (jak miało to miejsce w przypadku dwu układów VOODOO 2 pracujących w trybie SLI).

Co więc lepsze – bardziej zaawansowana technika czy rozwiązania bardziej „siłowe"? No cóż – jeśli komuś nie zależy specjalnie na posiadaniu w pececie wyjątkowo wyrafinowanego modelu, to podejrzewam, że będzie mu wszystko jedno, byleby tylko całość działała jak najszybciej. Trzeba tylko wspomnieć, iż modele pozbawione T&L (a więc i MAXX) będą zdecydowanie bardziej obciążać procesor – do wydajnej pracy niezbędny jest dla nich szybki komputer. Spójrzmy więc teraz na wyniki testów.

Jak widać, nadal niekwestionowanym liderem jest układ GEFORCE 256, zapewne zagrozić może mu dopiero VOODOO 5. MAXX natomiast zbliża się do wyników NVIDII, jednak jedynie w przypadku pracy w wyższych rozdzielczościach, od 1024x768 wzwyż. To z kolei wymaga dobrego komputera. W ogóle przy pracy na słabszych systemach karta zdecydowanie nie ujawnia swych możliwości – tak to, niestety, jest przy braku sprzętowego T&L, zapewne i nowy 3DFX będzie się podobnie sprawował. Podsumowując – poważnie zastanowiłbym się przed zakupem MAXX–a – jest dość drogi, a za tę samą kwotę można spokojnie kupić GEFORCE 256, co prawda nie w wersji DDR, ale zawsze.

Pooh

Testy przeprowadzono na komputerze klasy Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM, Windows 98

3D MARK 2000	ATI MAXX	GEFORCE 256 SDR	VOODOO 3 3000	SAVAGE 2000
640x480x16	2800	3730	2840	2820
800x600x16	2600	3560	2420	2520
1024x768x16	2550	3420	–	2130
640x480x32	2630	3520	–	2750
800x600x32	2580	3360	–	2260
1024x768x32	2520	2860	–	1870
QUAKE 3				
640x480	53	70	66 (16 bit)	65
800x600	47	61	55 (16 bit)	51
1024x768	43	48	45 (16 bit)	42

Porównanie podstawowych parametrów układów 3D

Dla układów VOODOO 4 (jeden procesor VSA–100) oraz VOODOO 5 6000 (cztery układy VSA–100) – dane orientacyjne

	ATI MAXX	GEFORCE 256 DDR	GEFORCE 256 SDR	SAVAGE 2000	VOODOO 4 4500	VOODOO 5 6000
Fill-rate (Mpixeli/s)	540	480	480	250	367	1,47
Przep. pam. (GB/sec)	4,96	4,8	2,656	2,48	?	?

Sprzęt do testów dostarczyła firma:

VERACOMP SA
ul. Tatarska 5, 30–103 Kraków
tel. (0–12) 431 10 10
www.veracomp.com.pl

Cena (z VAT) – ok. 1 340 zł

Dzisiaj zapraszam Was na spotkanie z czterema kierownicami. Dwie z nich to modele klasyczne, jedna – force feedback, ostatnia natomiast oferuje dość nietypową technologię sprzężenia zwrotnego

Kierownice

Do testów otrzymaliśmy dwa produkty firmy GUILLEMOT o bezpretensjonalnych nazwach: WHEEL oraz FORCE FEEDBACK WHEEL. Od razu zwraca uwagę umieszczone na kole logo Ferrari (z firmą z Maranello podpisano umowę licencyjną). Oba modele charakteryzują się bardzo solidną budową i porządną ergonomią. Wyposażone są w dwanaście przycisków. W droższym modelu dwa z nich przyporządkowane są dźwigni zmiany biegów, w tańszym umieszczono je na kole, za którym znajdziemy cztery manetki. Dwie wykorzystujemy do zmiany biegów, dwie zaś to analogowe odpowiedniki pedałów – przydatne dla kogoś, kto woli mieć wszystkie kontrolki zgromadzone w jednym miejscu. Kierownica tradycyjna (niestety, z plastikowym, a nie gumowanym kołem) mocowana jest do stołu dwoma solidnymi klamrami. Ma dość mocną sprężynę centrującą (bez regulacji siły), lecz mimo to zapewnia lekkie i precyzyjne kierowanie pojazdem.

Egzemplarz droższy wyposażony jest w układ force feedback systemu I–FORCE firmy IMMERSION – działa on szybko i dynamicznie. Jednocześnie umożliwia odczucie każdej dziury w jezdni, włączenie dopalaczy (jeśli oczywiście gra oferuje taką funkcję) czy też nawiązanie bliższego kontaktu z przeciwnikami. Kierownica mocowana jest przy pomocy naprawdę potężnej pojedynczej klamry – całość pozostaje nieruchoma nawet podczas najdzikszych ewolucji. Wyposażona jest także w wygodniejsze pedały, zawieszone na dodatkowych zawiasach.

Obie te kierownice są jak najbardziej godne polecenia – solidne, precyzyjne, powinny zaspokoić gusta zarówno klientów dysponujących większą gotówką, jak też i tych bardziej oszczędnych.

Kolejny model to PC TWIN TURBO firmy TECHNOLOGY INNOVATION. Wyróżniają go dwie rzeczy. Po pierwsze ma hamulec ręczny umieszczony na podstawce wspólnej z dźwignią zmiany biegów. Nie mamy tu jednak do czynienia z nową technologią – model ten rozpoznawany jest jako „dwuosiowy, czteroprzyciskowy", hamulec działa jako przycisk numer trzy. Cztery położenia dźwigni zmiany biegów dublują się z czterema guzikami na kole kierownicy. W sumie hamulec jest rozwiązaniem dość nowatorskim, ale można by go jeszcze dopracować (każdy element powinien mieć swą własną reprezentację jako oddzielny przycisk). Drugim nietypowym rozwiązaniem jest system interaktywnego reagowania na akcję gry. Niestety, nie mamy tu do czynienia z technologią force feedback, a jedynie jej namiastką. Drgania koła generowane są w odpowiedzi na intensywność odgłosów z karty dźwiękowej, tak więc otrzymamy tu reakcję na wycie silnika, huk miażdżonej karoserii itd., jednak już nierówności drogi pozostaną niezauważone. Jest to pewien postęp w porównaniu ze zwykłymi kierownicami, ale do prawdziwego sprzężenia zwrotnego sporo brakuje.

Kierownica wykonana jest dość przyzwoicie. Boczne strony koła są gumowane, a ono samo ma dużą możliwość regulacji w pionie i poziomie. Nie zaszkodziłoby nieco silniejsze automatyczne centrowanie po wychyleniu oraz jakiś system mocowania do stołu (podstawa koła posiada tylko przyssawki, mocniej przykręcić można jedynie moduł z hamulcem, jednak służąca do tego śruba jest marnej jakości). Pedały umieszczone są zbyt blisko siebie. W sumie – jeśli ktoś lubi nietypowe konstrukcje – można sobie sprawić to urządzenie, ja wolałbym jednak solidniejszą kierownicę tradycyjną porządnej firmy lub normalny model z force feedbackiem.

Guillemot Force Feedback Wheel

No i SAITEK R–100. Jest to, podobnie jak egzemplarz opisany powyżej, model czteroprzyciskowy, wyposażony w pedały. Dwa guziki umieszczono na kole, dwa służą do zmiany biegów i znajdują się przed podstawą. R–100 cechuje się najbardziej zwartą budową spośród wszystkich tu prezentowanych modeli. Mocowany jest przy pomocy pojedynczej klamry. Koło (niestety, w całości plastikowe) jest dość silnie centrowane, działa precyzyjnie i nie można mieć do niego większych zastrzeżeń. W sumie produkt ten jest raczej przeciętny, w związku z czym pewne wątpliwości budzi dość wysoka cena. Pomimo tego, że kierownica charakteryzuje się przyzwoitą jakością, powinna być zdecydowanie tańsza.

Gdybym miał wystawić oceny wszystkim testowanym tu produktom, to myślę, że kolejność byłaby następująca: zwycięzca – GUILLEMOT, drugie miejsce – SAITEK, trzecie – PC TWIN TURBO.

Saitek R100

Guillemot Racing Wheel

PC TWIN Turbo

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:

GUILLEMOT: GASCO INT. S.C.
ul. Juliusza Lea 210, 30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl

SAITEK R–100: PROABIT SP. Z O.O.
ul. Pańska 97, 00–834 Warszawa
tel. (0–22) 654–76–66
www.proabit.com.pl

PC TWIN TURBO: MANTA
ul. Rysy 33, 02–828 Warszawa
tel. (0–22) 643–54–20

Ceny (z VAT):
PC TWIN TURBO – ok. 380 zł
GUILLEMOT R. W. – ok. 230 zł
GUILLEMOT F. F. R. W. – ok. 600 zł
SAITEK R–100 – ok. 310 zł

Joysticki i nie tylko

Dzisiaj przedstawiamy Wam dwa wyrafinowane urządzenia, które przypominają coś, co na pewno znacie. Na pierwszy rzut oka – joysticki. Ale czy aby na pewno? Przynajmniej w przypadku jednego z nich pierwsze wrażenie okazuje się zdecydowanie mylne

Na pierwszy ogień poszedł model 3D STRIKER firmy QUICKSHOT. Jest on interesujący przede wszystkim dlatego, że... nie jest to joystick. Podobieństwo do tego urządzenia jest tylko zewnętrzne i – przyznam – bardzo mylące. Przede wszystkim do komputera podłącza się go przez port klawiatury, która podpinana jest do przelotki z tyłu urządzenia i przez nie emulowana. Ruch gałką do przodu jest odczytywany jako strzałka do góry z klawiatury numerycznej, zaś jej obrót dookoła osi pionowej jako „,” (przecinek) lub „.” (kropka). Nie ma natomiast żadnych wychyleń w osiach „x” czy „y” – 3D STRIKER zresztą w ogóle nie jest rozpoznawany przez menadżera joysticków w panelu sterowania. Ma on za to sporą konsolę (wraz w podpórką pod nadgarstek) z przyciskami odpowiadającymi klawiszom funkcyjnym oraz numerycznym standardowej klawiatury. Jego gałka jest dość wygodna, natomiast przycisk „fire” został umieszczony w dość nietypowym miejscu – z boku. Cały czas gramy więc z niezbyt wygodnie wygiętym palcem wskazującym. Na szczęście pozostałe guziki rozplanowano – pod względem ergonomii – całkiem przyzwoicie.

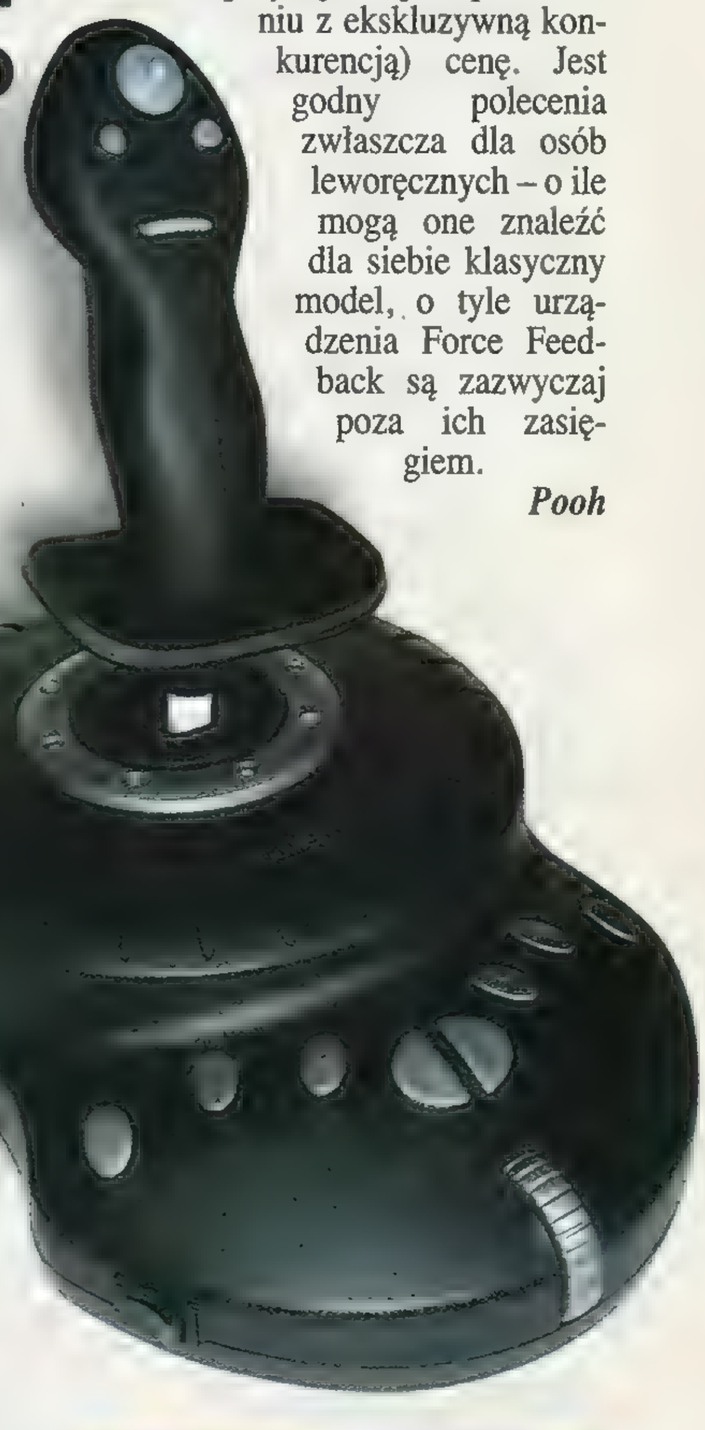
Wydawać by się mogło, że taka konstrukcja jest pozbawiona wszelkich racjonalnych zalet. Na pierwszy rzut oka – owszem, jednak jest to urządzenie szczególne, adresowane tylko i wyłącznie do wielbicieli gier typu FPP (no, może jeszcze ewentualnie TPP), bo zastępuje w nich klawiaturę. Co prawda nigdy nie byłem fanem gry w QUAKE–a przy użyciu joysticka, jednak zapewne znalazłoby się kilku zapaleńców, którzy właśnie takie urządzenie sterujące preferują. Oni też mogą się ewentualnie produktem QUICKSHOT–a zainteresować. Natomiast wielbiciele gier wymagających analogowego sterowania (czyli przede wszystkim symulotnicy) nawet nie powinni na niego zwracać uwagi. Powtórzę jeszcze raz – to nie jest joystick, to tylko wyrafinowane uzupełnienie klawiatury.

Drugi z prezentowanych modeli to FORCE FEEDBACK JOYSTICK firmy GUILLEMOT. W zasadzie jego nazwa wyjaśnia wszystko – mamy tu do czynienia z kolejnym produktem wykorzystującym technologię sprzężenia zwrotnego. W tym przypadku za doznania Force Feedback odpowiedzialny jest system przeniesienia siły I–FORCE firmy IMMERSION (korzysta z niego także np. LOGITECH). Spisuje się on bardzo dobrze, w grach korzystających z tej technologii poziom doznań towarzyszących akcji zdecydowanie wzrasta.

Zajmijmy się jednak samym joystickiem. Do komputera podłączamy go przez game port lub też złącze USB. Jak każdy model tego typu, wyposażony jest on w solidną (acz bywają większe!) podstawę skrywającą siłowniki. Egzemplarz ten wyposażony jest w dwanaście przycisków. Osiem z nich umieszczono na podstawie (tam także znajduje się kołowa przepustnica), pozostałe trafiły na gałkę. Umieszczono tam także hat–switch oraz małe pokrętło działające jako orczyk. Produkt GUILLEMOT–a jest symetryczny, mogą z niego korzystać zarówno osoby prawo, jak też i leworęczne. Niestety, taka uniwersalność odbija się niekorzystnie na ergonomii – o ile rozmieszczenie przycisków na dole jest prawidłowe, to z dwu umieszczonych poniżej grzybka korzysta się zdecydowanie mniej wygodnie. Poza tym jego „uniwersalność” wymusiła przedłużenie podstawy w tył od gałki, a nie – jak ma to zwykle miejsce – w bok od niej. W wyniku tego podczas gry należy trzymać jedną rękę przed drugą, co nie jest zbyt wygodne. Nie są to jednak niedociągnięcia wpływające w znaczący sposób na jakość korzystania z urządzenia.

Joystick ten oferuje całkiem przyzwoitą jakość za dość rozsądną (przynajmniej w porównaniu z ekskluzywną konkurencją) cenę. Jest godny polecenia zwłaszcza dla osób leworęcznych – o ile mogą one znaleźć dla siebie klasyczny model, o tyle urządzenia Force Feedback są zazwyczaj poza ich zasięgiem.

Pooh



Joystick dla pianisty – 3D STRIKER firmy QUICKSHOT

Sprzęt do testów dostarczyły firmy:
GUILLEMOT JOYSTICK FORCE FEEDBACK:
GASCO INTERNATIONAL S.C.
ul. Juliusza Lea 210, 30–133 Kraków
tel. (0–12) 637–00–97
www.gasco.com.pl

QUICKSHOT 3D STRIKER:
MEGABAJT
ul. Rydygiera 8, 01–793 Warszawa
tel. (0–22) 633–11–99
www.megabajt.com.pl

Ceny (z VAT):
GUILLEMOT... – ok. 430 zł
QUICKSHOT... – ok. 150 zł

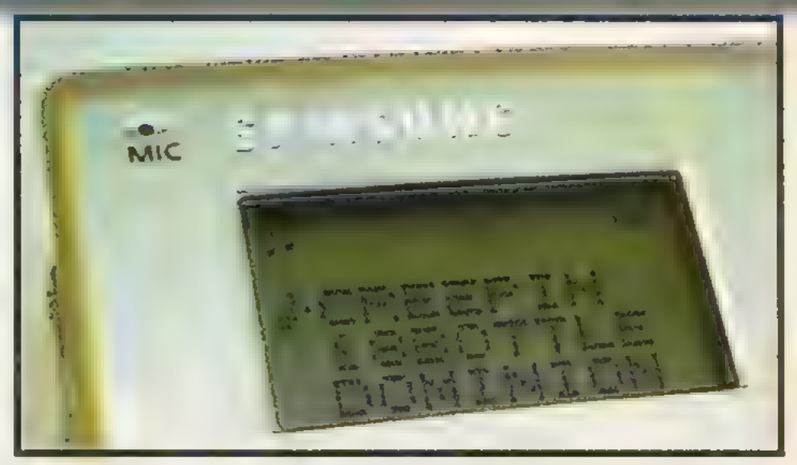
Samsung Yepp

Odtwarzacz MP3 to nie walkman. Niby prawda ta jest oczywista, jednak na praktyczne wykorzystanie wypływających z niej możliwości przyszło nam trochę poczekać

SAMSUNG YEPP, podobnie zresztą jak i inne odtwarzacze MP3, jest urządzeniem niewielkim (rozmiaru mniej więcej trzech czwartych kasety magnetofonowej) oraz lekkim (75 g bez baterii). Wyposażono go firmowo (zależnie od modelu) w 32 lub 64 MB pamięci, co umożliwia zapisanie maks. około 1 godziny muzyki (zależnie od stopnia kompresji), a jej ilość można zwiększać przy pomocy kart YEPP CARD (czyli w rzeczywistości – SmartMedia).

Na tle konkurencji model SAMSUNG–a wyróżniają dwie cechy. Po pierwsze, jest on nie tylko odtwarzaczem, ale też dyktafonem, umożliwiającym nagranie do około 2 godzin dźwięku. Po drugie, urządzenie wyposażono w książkę telefoniczną, mieszczącą w pamięci ok. 350 pozycji (nazwisko i dwa telefony). Aż dziwne, że nikt wcześniej nie wpadł na tak oczywiste rozwiązanie...

Transfer danych do oraz z urządzenia odbywa się za pośrednictwem złącza równoległego (portu drukarki). Co prawda nie jest to rozwiązanie tak nowoczesne jak USB, posiada jednak niezaprzeczalną zaletę – mogą z niego korzystać wszyscy właściciele komputerów, także tych nieco starszych. Wtedy i tak transfer utrzymuje się na w miarę rozsądnym poziomie kilkudziesięciu kb/s (czyli około dziesięć razy więcej niż przy użyciu tradycyjnego złącza szeregowego).



Do urządzenia dołączono jedynie dwa programy, ale za to naprawdę potrzebne i wydajne. YEPP EXPLORER umożliwia dwukierunkowe połączenie MP3 i innych plików dźwiękowych oraz bazy danych telefonicznych, natomiast do zarządzania archiwami muzycznymi i kodowania płyt CD na format MP3 służy REAL JUKEBOX. Jest to narzędzie bardzo wydajne i proste w obsłudze. Dodatkowo na płycie instalacyjnej można znaleźć archiwum kilkudziesięciu utworów w formacie MP3. Niestety, są to jedynie pozycje niekomercyjne, nie znajdziemy tu więc nagrań żadnych popularnych artystów.

Pooh

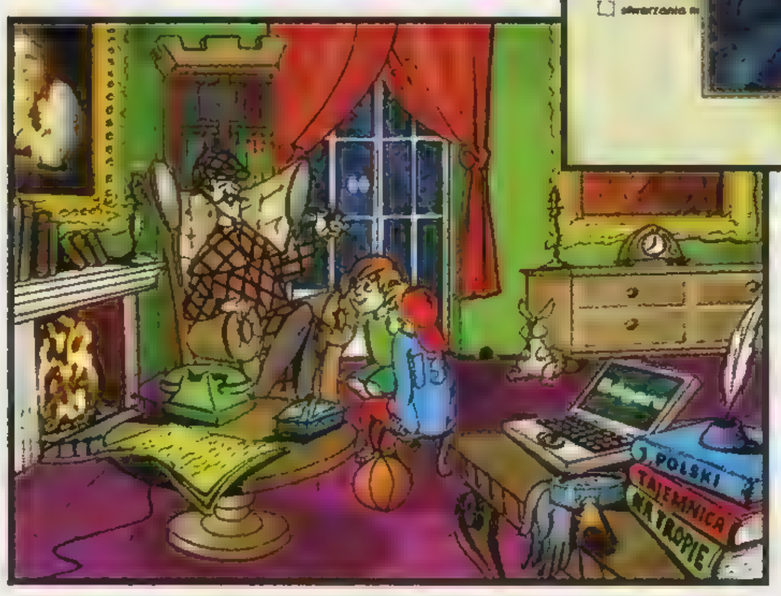
Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CADENA SYSTEMS SP. Z O.O.
ul. Poznańska 15, 62–020 Swarzędz–Jasin
tel. (0–61) 817–30–22
www.cadena.com.pl

Cena (z VAT):
YEPP 32 MB – ok. 870 zł
YEPP 64 MB – ok. 1160 zł

Na tropach języka polskiego

Na zapotrzebowanie rynkowe zawsze najszybciej reagują nie giganci rynku, lecz wydawnictwa niezależne. Przykładem jest firma EDGARD MULTIMEDIA, wydawca pierwszego polskiego programu multimedialnego do nauki języka polskiego

Ci, którzy znają dotychczasowe produkcje firmy EDGARD (PROFESOR KLAUS [SS '61], PROFESOR HENRY [SS '43 i '52]), z łatwością odnajdą się w interfejsie programu NA TROPACH JĘZYKA POLSKIEGO. Oto cała intryga zaczyna się w pokoju, w którym tajemniczy detektyw (dziwnie kojarzący się z Sherlockiem Holmesem) rozpoczyna wraz Asią i Mateuszem tytułowe poszukiwania. Ta wyprawa przypomina nieco grę komputerową, a w nagrodę można umieścić swą podobiznę na liście najlepszych. Z pokoju można przejść do: Podręcznika (symbolizowany przez książki na stole), Ćwiczeń (kałamarz), Słowników (szuflada), Testów z literatury (książki na kominku) czy Wzorów wypracowań (kartki na stole). Obraz po prawej stronie (portret starca) stanowi przejście do Multimediów, zaś ten po lewej (zalotna panienka) to Lista Najlepszych. Osobnicy lubiący grzebać w ustawieniach powinni zwrócić uwagę na budzik – z programu wychodzi się przez drzwi:)



Z każdego rozdziału podręcznika można szybko przeskoczyć do odpowiednich ćwiczeń. Użytkownik nie tylko uczy się gramatyki, ale również literatury: począwszy od Biblii, a skończywszy na reportażu. Warte uwagi są Testy – takie same jak te stosowane obecnie na egzaminach wstępnych. Moim zdaniem są one jednak za łatwe – prawidłową odpowiedź możemy znaleźć metodą prób i błędów. Podpowiedzi i komentarzy jest sporo – są żywe i dowcipne, czasami jednak trochę infantylne. W NTJP znalazło się też miejsce na zbiór wzorcowych Wypracowań – są to oryginalne, ocenione na szóstkę prace ucznia szkoły podstawowej, a traktują na tematy najczęściej zadawane przez nauczycieli (np. „Siłaczka", „Pan Tadeusz" czy „Dziady"). Mocną stroną NTJP są multimedia – bogaty zbiór ilustracji do dzieł literackich, wierszy recytowanych przez autorów bądź znanych aktorów, fotografii dzieł sztuki i zabytków antycznych. Można usłyszeć m.in. fragmenty dzienników Dąbrowskiej czytane przez autorkę, „Campo di Fiori" deklamowane przez Miłosza, „Zaczarowaną dorożkę" recytowaną przez Gałczyńskiego czy opis wesela z „Chłopów" w interpretacji Joanny Jędryki.

NA TROPACH JĘZYKA POLSKIEGO to pierwszy tak kompleksowy program do nauki języka polskiego w naszych zreformowanych szkołach. Przy pomocy tej aplikacji można z powodzeniem przygotować się do egzaminów czy klasówki, nie obkładając się do tego stosem kiepskich bryków. Jeśli jednak chodzi o dogłębną znajomość polskiej literatury, to cóż... Nic nie zastąpi... kontaktu z książką.

Pisiek

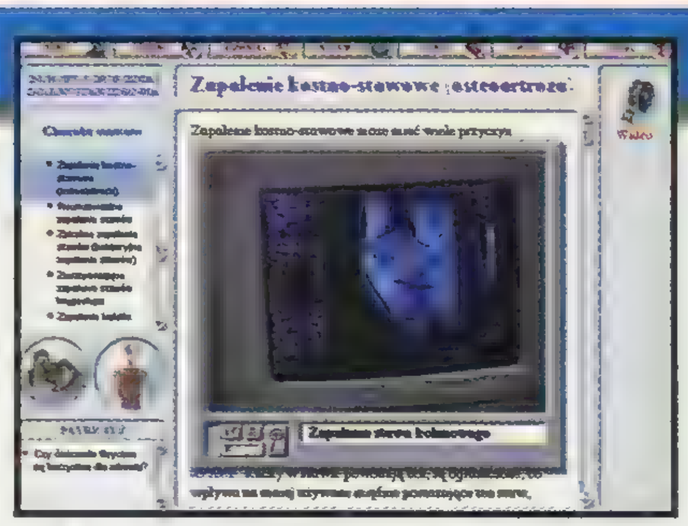
EDGARD MULTIMEDIA
tel.: (022) 857–44–32
http://www.edgard.com.pl

Cena (z VAT): 79 zł

Wymagania: Win'95/98/NT 4.0 PL, CD–ROM x8, Pentium 133, 16 MB RAM

Doskwiera Ci ból głowy, drętwieją kończyny? To naprawdę żaden problem – żeby temu zaradzić, wystarczy... włączyć komputer!

Encyklopedia Zdrowia



ENCYKLOPEDIA ZDROWIA to program, dzięki któremu możemy zapoznać się z opisami wszelkiego rodzaju schorzeń i urazów. Znajdziemy tu porady dotyczące sposobów zapobiegania dolegliwościom oraz informacje na temat higieny życia. Program można przeglądać na wiele sposobów. Przykładowo, chcąc znaleźć przyczynę jakiejś dolegliwości, włączymy „Tabele objawów i autodiagnozy". Możemy także skorzystać z „Atlasu ciała", gdzie przedstawione są wszystkie podatne na dolegliwości narządy, tak zewnętrzne, jak i wewnętrzne. Studiując rozdział „Choroby, schorzenia i ogólny stan zdrowia" bez większych trudności powiększymy naszą wiedzę na temat najczęściej występujących przypadłości (przedstawiono ich w programie ponad 650). W ten sposób rozszerzymy swoją wiedzę z zakresu medycyny i w przyszłości będziemy mogli z dużą przenikliwością analizować objawy naszych schorzeń. Twórcy nie zapomnieli także o rozdziale poświęconym wypadkom i pierwszej pomocy. Jest to rzecz bardzo istotna w dzisiejszym świecie, w którym tylko co dziesiąty kierowca wie, w jaki sposób pomóc ofiarom wypadków. Autorzy poświęcili również obszerny rozdział przedstawieniu zasad zdrowego trybu życia. Dowiemy się tutaj wielu ciekawych rzeczy na temat higieny osobistej, sposobów odżywiania i zapobiegania schorzeniom związanym z wiekiem, pracą czy stylem życia.

Ogólnie rzecz biorąc, kolejna pozycja encyklopedyczna OPTIMUS PASCAL jest bardzo interesująca. Przydać się może w każdym domu i oprócz wymienionych już przeze mnie walorów posiada jeszcze jeden – może okazać się doskonałą ściągą z biologii. Jak zwykle u OPTIMUS–a, cały program przygotowano bardzo schludnie i przejrzyście. Dzięki skorowidzowi i indeksowi łatwo znajdziemy interesujący nas temat, a całość wzbogacono filmami wideo (niestety słabej jakości) oraz ładnymi animacjami. Szczerze powiedziawszy, niewiele można tej pozycji zarzucić. Zebrany materiał wydaje się być kompletny, a potwierdzeniem tej opinii może być rekomendacja Polskiego Towarzystwa Lekarskiego oraz to, że program jest zalecany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej jako pomoc dydaktyczna. Biorąc pod uwagę stan obu placówek, rekomendacja wydaje się konieczna – niech ludzie sami się leczą i kształcą, bo w stosownych instytucjach nie ma ku temu warunków. Tak czy inaczej, program jest naprawdę dobry i warto mieć go w swojej kolekcji.

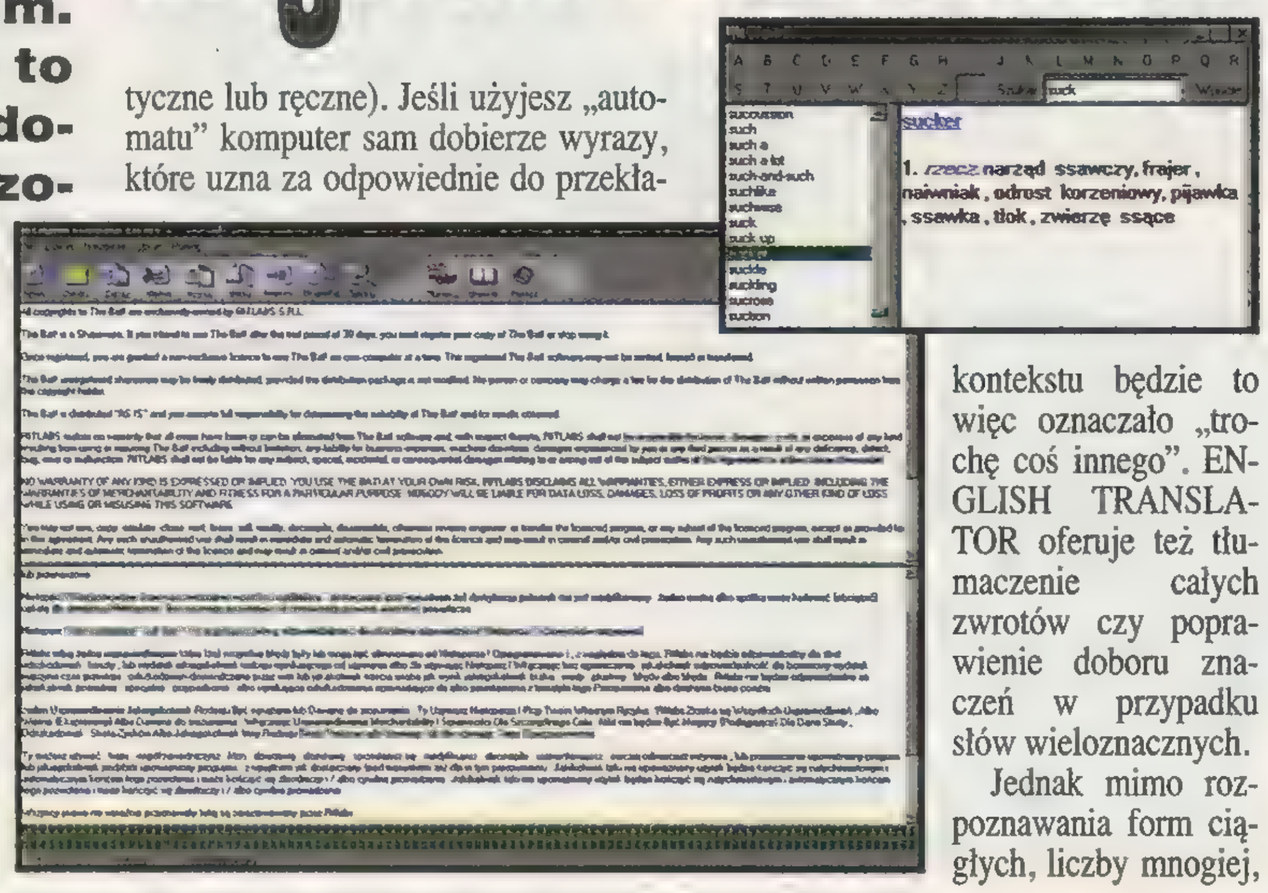
Kynes

Optimus Pascal SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena z VAT – 169 zł

Wiele z nas nadal ma problem z angielskim. Uniemożliwia to np. korespondowanie z cudzoziemcami, granie czy buszowanie w Internecie. Na szczęście te męki już się skończyły, a to dzięki programowi ENGLISH TRANSLATOR

English Translator

Po odpaleniu ET ukazuje się nam podzielony na dwie części ekran. U góry umieszczamy tekst oryginalny, a na dole pojawia się przetłumaczona fraza. Jest też możliwość eksportowania przetłumaczonego tekstu do Worda, importowania go czy wyszukiwania wyrazów. Tłumaczenie może być kontekstowe lub niekontekstowe (jedno i drugie automatyczne lub ręczne). Jeśli użyjesz „automatu" komputer sam dobierze wyrazy, które uzna za odpowiednie do przekładu. Tryb ręczny zaś pozwala na decydowanie, jakie słowa zostaną użyte. Tutaj można też dopisywać nowe wyrazy i dodawać nowe znaczenia. Istnieje także możliwość określenia tematyki, jakiej dotyczy zadana fraza. Po co? Otóż niektóre słowa mają wiele znaczeń, i tak np. „driver" oznacza zarówno „kierowcę", jak i „sterownik" – w zależności od kontekstu będzie to więc oznaczało „trochę coś innego". ENGLISH TRANSLATOR oferuje też tłumaczenie całych zwrotów czy poprawienie doboru znaczeń w przypadku słów wieloznacznych.



Jednak mimo rozpoznawania form ciągłych, liczby mnogiej, form z końcówką „–ed", ponad miliona form fleksyjnych i gramatycznych itd. nie można się spodziewać, że komputer sam profesjonalnie przetłumaczy nam tekst. Takie zdanie „I never liked you" zostanie przetłumaczone jako „Ja nigdy lubiłem ciebie". Taki „wyjściowy materiał" użytkownik musi już poprawić własnoręczne. Jednak i tak jest to o połowę mniej roboty. ENGLISH TRANSLATOR ma bardzo rozbudowaną pomoc w dziedzinie gramatyki języka angielskiego, dzięki czemu osoby uczące się języka mogą się podszkolić, a także znaleźć odpowiedzi na nurtujące pytania. Można też skorzystać z całkiem obszernego słownika polsko–angielskiego i angielsko–polskiego, który – muszę przyznać – jest bardzo przydatny. Jeśli chodzi o tłumaczenie stron WWW, to także nie ma z tym problemu – wystarczy skopiować tekst, przenieść go na odpowiednie pole i kliknąć ikonkę „Tłumacz".

ET jest programem, na który wiele osób czekało bardzo długo. Podobne produkty na polskim rynku można policzyć na palcach jednej ręki, a jako że jest to narzędzie niezmiernie przydatne zarówno w biurze, jak i w domu – zdecydowanie polecam!

Murmur

TECHLAND
Tel. (062) 7372747
ul. Żółkiewskiego 3
63–400 Ostrów Wielkopolski
Cena (z VAT) 189 zł

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

KGB NEWS

Pierwszy Maj - Święto Jaj

Witam wszystkich maniaków gier! W poprzednim numerze, we wstępniaku przy Menu zaproponowałem założenie listy przebojów, jak też wprowadzenie oznaczeń dla najbardziej odpałowych i krapowych gier. Otrzymaliśmy sporo listów i emaili z ciekawymi pomysłami, za które serdecznie dziękujemy. W efekcie urodziła się Lista Przebojów v.1.0, którą możecie zobaczyć obok spisu treści numeru. To zbiór podstawowych zasad, które pozwolą od przyszłego numeru tę listę prowadzić. Zwróćcie uwagę, że jest to wersja 1.0, eksperymentalna, a więc nie jest wykluczone, że pojawią się jakieś updaty, usprawniające jej funkcjonowanie. Jeśli chodzi o znaczek wyróżniający wybrane przez nas gry, to nasi graficy już nad nimi pracują, więc prawdopodobnie również już za miesiąc zobaczycie efekty ich pracy. Gdyby NSS miał rozdawać jakieś Oscary już w tym numerze, to niewątpliwie na pierwszym miejscu znalazłby się Złodziej Dwa, czyli THIEF 2: THE METAL AGE. Kiszkę miesiąca przyznalibyśmy... ech, chyba nie muszę mówić.

Kolejna sprawa to emaile, które przychodzą na konto redakcja@ssonline.com.pl. Tak się składa, że ja tę pocztę odbieram i przeglądam. Liczba przychodzących codziennie e-maili sprawia, że czuję się, jak podczas regularnego bombardowania. Mam więc kilka uwag ogólnych do wszystkich, którzy mają ochotę coś do nas napisać za pośrednictwem poczty elektronicznej. Po pierwsze, redakcja z zasady nie odpowiada na pytania w rodzaju: „pomocy – zaciąłem się i nie wiem, jak przejść dalej grę XYZ". Po prostu w nawale pracy nad kolejnym numerem NSS nie mamy na to czasu. Po drugie i ostatnie, info dla tych, którzy dopiero zaczynają mailować: nie używajcie polskich znaków, gdyż nie każdy mailer odbiorcy je widzi. Lepiej też tnijcie tekst Enterem na akapity, bo zbyt długie wiersze są czasem ucinane mechanicznie i bezpowrotnie znikają (w Pegasusie na przykład). Wiem, że to rudymenty dla starych wyjadaczy, ale przecież nie każdy rodzi się z wtyczką modemową w głowie :)

rys. Bartosz Ostrowski

Dostaliśmy sporo listów w sprawie pojawiających się i znikających działów. Wiele osób z rozczarowaniem zauważyło w poprzednim numerze brak rubryk o „Diable" i RPG. Jak widać w numerze bieżącym, te tematy nie umarły. „Diabła" nie było w poprzednim miesiącu z uwagi na brak nowych i ciekawych materiałów, a nie chcieliśmy lać wody, nawet z racji lanego poniedziałku (sic!). Teraz natomiast uzbieraliśmy wystarczająco wiele materiału, aby z DIABLO 2 zrobić obszerną zapowiedź. Przy okazji zostaliśmy zarzuceni masą interesujących pomysłów nowych rubryk, z których, być może, najciekawsze zostaną zrealizowane. Już w tym numerze urodziło się coś takiego jak Wolna Kolumna (str. 115). Musicie jednak pamiętać, że NSS jest magazynem przede wszystkim o grach i materiały pozagrowe powinny stanowić jedynie dodatek, a nie kwintesencję pisma. Gdybyśmy chcieli zrealizować wszystkie Wasze życzenia, każdy numer musiałby mieć co najmniej tyle stron, ilu jest Was samych! Tak więc, podobnie jak w państwie demokratycznym, decyduje głos większości.

Bieżący numer obfituje w naprawdę dobre gierki. Znajdzie tu coś dla siebie wielbiciel każdego gatunku. Recenzji, zapowiedzi i gier jest tyle, że znów zabrakło miejsca na plakaty. Ale w przyszłym miesiącu postaramy się to miejsce jakoś wygospodarować.

Na koniec jeszcze jedna sprawa, którą należy wyjaśnić. W poprzednim numerze pozwoliliśmy sobie na kilka delikatnych primaaprilisowych żartów. Większość z nich rozszyfrowaliście, więc nie ma o czym pisać, natomiast z pewnością chcielibyście wiedzieć, jaką ocenę dostał u nas MESSIAH. Otóż wszem i wobec obwieszczam, iż MESSIAH otrzymał 7/10. Od razu dodam, żeby uciąć głosy protestów przeciw tak niskiej ocenie, że siódemka to u nas baaardzo wysoka ocena. I obiektywna.

Miłej lektury!

Hunter
redakcja@ssonline.com.pl

W NUMERZE

DANGER ZONE .....str. 110
LINUX .....str. 112
MOJE BOJE .....str. 108
PRENUMERATA .....str. 122
PRZECIEKI .....str. 104
TIPS & TRICKS .....str. 128
Z KRONIK RPG .....str. 106
X-FILES .....str. 107

PRZECIEKI

No i stało się:): zostałem zawalony falą korespondencji z gratulacjami. Jak jakiś Prezydent albo inna gwiazda kina. Czuję się tym lekko skrępowany, widzę bowiem, jak wielkie nadzieje wiążecie z objęciem przeze mnie stanowiska Red–Nacza. Ja ze swej strony postaram się uczynić wszystko, co w mojej mocy, aby sprostać Waszym oczekiwaniom, a jak mi wyjdzie, to czas pokaże. Wszak to zawsze czytelnicy wystawiają ostateczną ocenę Naczelnemu, kupując lub nie kupując jego pracę.

Poprzedni numer powstał na dość wariackich papierach, za co przy okazji chciałem podziękować całemu zespołowi, który sprężył się rewelacyjnie. Przewiduję, że od przyszłego miesiąca powinna nastąpić pełna stabilizacja wewnętrzna, która pozostawi nam większy margines czasu na dopieszczenie szczegółów.

Trafiło również na moje ręce sporo ciepłych słów pod adresem Huntera, to super, że nadal żyje w Was pamięć o nim i jego pracy. Dogadujemy się nieźle, więc powinno to dać wymierne wyniki – dajcie nam tylko trochę czasu.

Pegaz Ass

● Ogłoszenia drobne

– W związku z zerowym ruchem porządnych materiałów SUPERÓW w tym numerze nie ma.

– Przypominam, że podaję adresy e–mailowe tylko po uzyskaniu wyraźnej zgody posiadacza konta, który chce podyskutować z innymi czytelnikami na privie.

● Uwaga rysownicy!

Jak widać, znów zacząłem dekorować KGB rysunkami czytelników, ale zapasy topnieją – sypnijcie do pieca, ludzie! I podeślijcie trochę swojej twórczości. Wymagania: rysunki wykonane czytelną techniką (cienkopis, flamaster, długopis) na papierze gładkim (żadnych kratek i linii). Tematyka dowolna. Mogą być śmieszne.

● Shorty

– Wreszcie moja prośba została wysłuchana i jest znacznie więcej Tipsów. Tak trzymać!!! – Mike mike@mangod.prv.pl

– Wreszcie doczekałem się: Newsy z adresami internetowymi – Matołek

– Kolorowe tła w recenzjach utrudniają czytanie. Moglibyście wszystkie strony zrobić czarne, a na nich biały text.

– Gdy zobaczyłem w kiosku NSS'77, to pomyślałem, że połączyliście siły z redakcją „Gościa Niedzielnego". Jest fajna (okładka oczywiście) – Tsubasa

– A może by tak założyć na łamach NSS–a „Kącik Poezji Prawdziwego Gracza" – Rook (Kędzierzyn–Koźle) kwatera@sowatech.com.pl

– Widzę, że Superki trochę podupadają – MarcoZZ

– Zróbcie dział o trojanach: jak go komuś wpuścić, jakie są typy – Mrufka

● Plagiat

Z przykrością informujemy, że w numerze NSS'74 red. Tomasz Słowiński podczas pisania recenzji dopuścił się plagiatu, wykorzystując obszerne fragmenty tekstu autorstwa Joela. Myślę, że najlepiej, bym oddał głos samemu zainteresowanemu:

„Podczas pisania recenzji gry WARCRAFT 2: BATTLE.NET EDITION posłużyłem się cytatami z serwisu internetowego o grach (Strefa Gier http://gry.wp.pl), nie podając jednak źródła i nie dopełniając w ten sposób praw autorskich, za co chciałbym serdecznie przeprosić autora tego tekstu oraz twórców serwisu. Czarny".

W imieniu redakcji jeszcze raz serdecznie Autora i Serwis przepraszam.

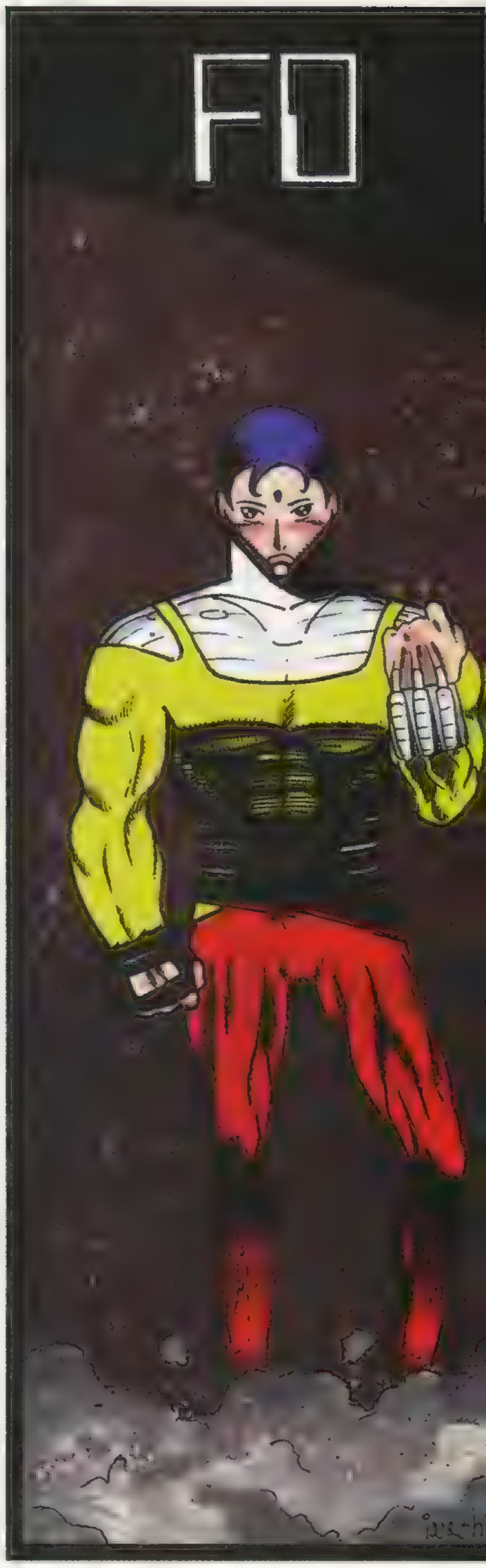
● Nowa kolekcja

Chętnie bym kupił sobie jeszcze coś NSS–owego (mam bluzę i plecak SS). Proponuję koszulkę, czapeczkę i krótkie spodenki np. Granatowe cudeńka to bym z miejsca kupił, oczywiście z logo NSS na lewej lub prawej nogawce. Jezu, krótkie spodenki NSS – cud, miód i orzeszki:) – Balky

Nic nie stoi na przeszkodzie, by przed nadejściem lata coś odświeżyć w naszej ofercie. Tylko dajcie znać, co chcecie.

● Maselniczka

Numer '78 jest już jakby powrotem do korzeni. Ma wiele wspólnego ze starym, dobrym SS–em. Przede wszystkim cieszy powrót Huntera (stary! rządzisz na całej linii!!!) oraz – co oczywiste – nawrócenie się ku tradycji loozackiego, kozackiego pisma. Naprawdę wydaje mi



się, że teksty z NSS'78 są bardziej luźne. Zbawca ludzkości – Piotr „VIL" Płoch

Ech, wyobraźnia czyni cuda:), nieprawdaż? A może on ma rację...

● Klej

Można by pomyśleć o powrocie do kleju i kochanego grzbieciku przy NSS–ie, bo przez te piiiii zszywki cała gazeta dosłownie rozsypuje się w rękach (najpierw wypada plakat, potem następna kartka itd.). Zmiany, zmiany, zmiany, nowe pomysły..., ale to przecież jest nic innego jak powrót do starego i kochanego SS–a – tego, w którym zakochało się 90% dzisiejszych czytelników. Pozdrowienia i uśmiechu od ucha do ucha (bez pomocy żyletek) – Matołek matolex@kki.net.pl

Biorąc pod uwagę, że ostatnio mamy tyle materiałów, iż miejsca na plakat nie wystarcza, można by to wziąć pod uwagę. Ludzie! Jesteście za klejem bez plakatów, czy zszywkami i plakatami co jakiś czas?

● Final Fantasy 8 c.d.

Piszę z powodu listu Michała G. Co Ty sobie myślisz? FF8 lepsze od DIABLO, PLANESCAPE TORMENT? Przecież to obłęd. Dobrze, że nie napisałeś, że lepsze od BALDUR`S GATE. Ocena Nubarusa była zaniżona, to fakt. Nowa jest OK, ale żeby dawać 9/10 lub 10/10, to kretynizm jak moja szkoła. Gdy przejdzie się 2 pokoje, ładuje się film, który trwa 5 min. I to ma być RPG? To jakiś @#$% film!!! Przy 2 h gry dziennie przechodziłbym to z rok. Nubarus oceniał go jako grę na PC, a nie PSX, a jako taka przegrywa z większością tytułów – Bombelek jubba@free.net.pl

Nie wiem, czy ty wiesz, ale BALDUR'S GATE i PLANESCAPE TORMENT są najbardziej typowymi RPG. Dlaczego? Zanim nawet powstał PACMAN, istniały gry RPG (książkowo–papierowe). Np. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, na którym są oparte wyżej wymienione gry. Jeżeli BG i PT to nie typowe RPG, to FF8 jest „mordobiciem turowym" – Coolek

Pragnę stanąć w obronie Nubarusa. „[...] FF8 dał ocenę 6/10". Ocena 6 – GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy. I na taką ocenę gra na pewno zasługuje. Widzę, że jesteś fanem serii FF. Więc Ty i Twoi koledzy i tak zagracie w kolejne części FF–a, bez względu na ocenę w jakiejkolwiek gazecie. Ale wątpię, aby ktoś, kto nie ma wiele do czynienia z RPG, zabrał się za tę grę. Jeszcze moje zdanie na temat FF7: gra była chwilami nudna i strasznie monotonna. Pamiętam walkę z Sepirothem i te strasznie przesadzone czary, czar, który w normalnym RPG mógłby zniszczyć pół planety, tutaj zadaje jako takie obrażenia :))) Strasznie mnie to bawiło. Jeżeli wymyślicie inną kategorię gier, specjalnie dla FF–ów, to ocena może być wyższa. A zresztą szkoda gadać, bo wielu cwaniaków jest takich mądrych, ale dopiero gdy sami mieliby zrecenzować grę, to by się okazało, że jednak nie jest to takie łatwe. Zresztą nie da się dogodzić każdemu – Ashen

● Callback c.d.

Czytam, czytam, czytam i śmiech. To, co napisał(a) UMKA, to największe ściemy, jakie kiedykolwiek przeczytałem. Więc pragnę wyjaśnić parę spraw.

1. Mieszkam w eksgdańskim i numer dostępowy wcale nie jest ciągle zajęty, owszem, kiedyś tak było, ale od końca stycznia nie ma jakichkolwiek przeciążeń.

2. System prawie zawsze oddzwania za pierwszym razem.

3. Widać, że ktoś tu zupełnie nie zna się na rzeczy, bo gdy się już qpi nową kartę, to można zapisać LOGIN na swój numer telefonu i nawet jeśli ktoś „przypadkiem" pozna Twój LOGIN i HASŁO, to system i tak oddzwoni na TWÓJ numer telefonu.

4. Co do „Grosików", czyli kart nocnych. Dlatego się nazywają nocne, bo są przeznaczone do używania w nocy! Jest pewien sposób, aby jechać na „grosiku" w dzień. Po prostu łączysz się np. o 9.30 rano i dopóki się nie rozłączysz, to – teoretycznie – możesz siedzieć aż do wyczerpania konta. A jeśli komuś naprawdę zależy, aby siedzieć na necie w dzień, to niech sobie qpi kartę całodobową!!! Ceny i tak są o wiele niższe niż w Telekomunie. (Nocna 42 PLN za 20h, a całodobowa 20–stka, o ile dobrze pamiętam, to 73 PLN).

5. Pomoc techniczna jest jedną z lepszych stron firmy. Ich formularz to świetny pomysł. UMKA pisze, że jak mu (jej)? coś nie gra, to pisze pod help@callback.multinet.pl i odsyłają mu (jej)? formularz. Tak między nami: formularz jest po to, aby go wypełnić (wszystkie rubryki) i odesłać, a wtedy oni odpowiedzą.

Nie piszę tego wszystkiego dlatego, że jestem pracownikiem firmy Multinet, albo zapłacili mi za to, abym ich chwalił. Po prostu już od wielu miesięcy jestem ich stałym klientem i prawie nigdy nie miałem z nimi problemów. Ludzie, jak się wam nie podoba ten najlepszy wynalazek od czasów piwa, to zdajcie się na łaskę Telekomuny Polskiej SA i płaćcie trzycyfrowe rachunki za tel. – Michał Samsel (w necie znany niektórym jako Lord_M.), Reda

Jak widać – gdzie dwóch Polaków, tam trzy zdania. Dwie osoby potrafią mieć skrajnie różne opinie na ten sam temat, co poddaję pod rozwagę wszystkim tym, którzy zwykli głosić własne opinie na podstawie zasłyszanych gdzieś informacji lub pod wpływem cudzych opinii i interpretacji. Niech żyją plotki!!!

● Korupcja

W piątkowej „Wyborczej" (z 31.03.2000) poczytałem sobie o korupcji wśród mediów. Temat nowy nie jest, ale wreszcie ktoś go poruszył. Jak to wygląda w środowisku dziennikarzy prasy komputerowej? – Darth Mee Co'why

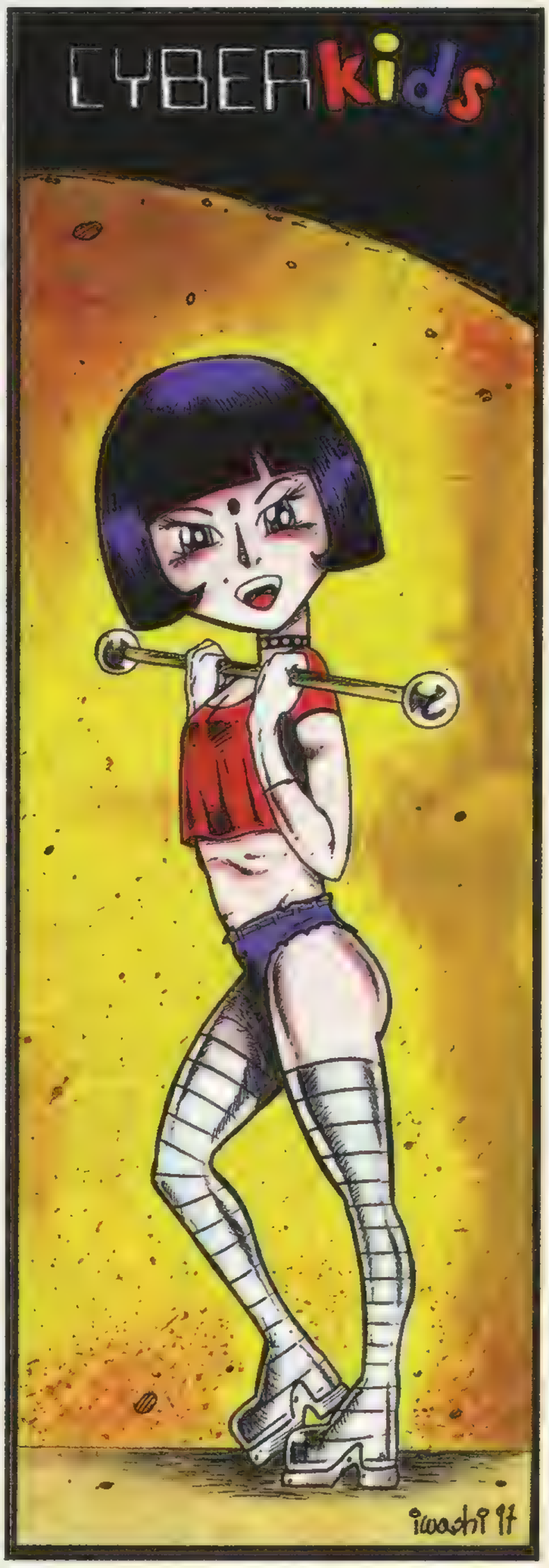
To jest trudny i prosty zarazem temat – o korupcji można mówić ogólnie tam, gdzie ktoś komuś za załatwienie czegoś daje w łapę, w tej czy innej formie. Generalnie, w naszej branży tego problemu nie ma, a przynajmniej ja się z tym nie spotkałem. Przy chłonności naszego rynku na oryginały zawyżenie oceny mogłoby się w najlepszym razie przełożyć na sprzedaż lepszą o kilkaset sztuk. To jest, za przeproszeniem, zbyt biedna branża, żeby mieć takie problemy. Tu się nie gra o setki tysięcy złotych – to wszystko wyjaśnia. No, chyba że przekazanie oryginału gry do opisu (zwykle bez pudełka) nazwiemy korumpowaniem, a jeśli tak, to wszyscy jesteśmy skorumpowani.

● Kamiński

Ahoj! Jak tylko doszedłem do Cybernetu, natychmiast zwróciłem uwagę na logo THE RACE na jednym ze screenów. Rzut na tytuł – „Przez Atlantyk" – pomyślałem, że może być ciekawie. Zaczynam czytać: „Nazwisko „Kamiński" znane jest...", co do cholery Marek Kamiński ma wspólnego z THE RACE? Aha, przecież popłynął tam jako gość. No nic, czytam dalej: „próbował (Kamiński – przyp. mój) zakwalifikować się do udziału w regatach THE RACE...". I tutaj na autora tych słów posypało się kilka słów w rodzaju @#$%^. Już wyjaśniam dlaczego? To nie Marek Kamiński, tylko Roman Paszke zakwalifikował się do THE RACE. To on jest skipperem Polpharmy, to jest jego projekt, jego dzieło i nikogo innego. Ponieważ sam żegluję, śledzę przygotowania do regat 2000 od ponad dwóch lat, a od półtora roku na bieżąco w Internecie – polecam www.therace.org i polskojęzyczny serwis www.race2000.pl. Roman Paszke był jednym z pierwszych żeglarzy, którzy zgłosili swój udział w regatach (grubo ponad rok temu). Jako pierwszy odbył rejs kwalifikacyjny wspomniany w cytowanym tekście. Marek Kamiński był tylko częścią załogi (oczywiście w niczym mu to nie ujmuje) – Yerbatero

I ty masz rację i ja mam rację i on ma rację, czyli wszyscy mają rację po kawałku. Tak się składa, że strona WWW, o której mowa, to strona Kamińskiego, więc pokazuje świat jakby „jego oczami". Tam jest jak wół napisane, że to Paszke płynie z Kamińskim, a nie na odwrót. Tak więc zostawmy dywagacje na temat: kto tu komu robi dobrze, bo jak zwykle: „Truth is out there".

rys. Iwashi



Jak tworzyć scenariusze?

Dział RPG powraca w nowej formule graficznej, charakterystycznej dla KGB – mniej obrazków na korzyść większej ilości tekstu! Zapraszam też do współredagowania rubryki wszystkich maniaków gier role–playing.

Zgodnie z zapowiedzią z ostatniego odcinka Kronik, dziś zajmiemy się tworzeniem scenariuszy do gier fabularnych. Od razu zaznaczę, iż tworzenie scenariuszy a prowadzenie gry to dwa różne zagadnienia, przy czym to pierwsze jest zdecydowanie łatwiejsze. Prowadzeniem przygód zajmę się innym razem. Musicie pamiętać, iż pisząc scenariusz tworzycie go właściwie tylko dla siebie (i ewentualnie dla innych Mistrzów Gry), dla własnej wygody, aby potem, w trakcie, nie urwać nagle i drapiąc w głowę zastanawiać się, jak to było dalej. Inna sprawa, że podczas tworzenia fabuły musisz pamiętać o graczach, o tym, kim oni są i jakie możliwości mają ich bohaterowie. Mimo że każdy system RPG ma swoją własną mechanikę, odróżniającą go od pozostałych, to jednak idea gry jest wspólna dla wszystkich. W efekcie można stworzyć zbiór ogólnych porad dla każdego Mistrza Gry, prowadzącego dowolny system. To bardzo obszerny temat, który w podręczniku gry fabularnej stanowi osobny, obszerny rozdział lub nawet wypełnia dodatkową książkę. Dlatego też skupię się tylko na tym, co najważniejsze.

PRAKTYKA CZYNI MISTRZA

Jeśli jesteś początkującym MG, najlepiej będzie, jeśli skorzystasz najpierw z firmowych scenariuszy. Zazwyczaj każda gra role–playing zawiera przynajmniej jeden gotowy, z którym warto się choćby zapoznać. Poza tym w naszym kraju ukazuje się kilka pism poświęconych RPG, np. „Magia i Miecz" lub „Portal", w których drukowane są scenariusze do najpopularniejszych w Polsce systemów. Dopiero kiedy rozegrasz już kilka scenariuszy i nabędziesz jakiej takiej wprawy, będziesz mógł ze spokojnym sumieniem zabrać się do napisania własnej historii.

FABUŁA

Najpierw musisz przygotować fabułę. Najlepiej, abyś wymyślił ją sam, ale możesz też skorzystać z pomysłów zaczerpniętych z książek czy filmów, które znasz, a z którymi Twoi gracze nie mieli okazji się zapoznać. Opracowując fabułę, musisz pamiętać o tym, aby scenariusz dawał graczom maksymalną swobodę działania. Opracuj sobie szkielet konstrukcyjny fabuły, w którym uwzględnisz główny wątek, stanowiący oś akcji przygody, oraz wątki poboczne. W efekcie powstanie schemat przypominający drzewo (albo raczej drzewko rozkładu prawdopodobieństwa), w którym pniem będzie wydarzenie otwierające przygodę, a od niego odchodzą gałęzie możliwych rozwiązań tego wydarzenia. Oczywiście nie wszystko da się przewidzieć, a już z pewnością zapisać. Niemniej nigdy nie zakładaj z góry, jak postąpią gracze w zaplanowanej przez Ciebie sytuacji (najczęściej zrobią dokładnie na odwrót), lecz zawsze staraj się przewidzieć kilka możliwych rozwiązań. Zaoszczędzi Ci to późniejszego zaskoczenia i rozczarowania. To, czego nie przewidzisz w scenariuszu, będziesz musiał zaaranżować w trakcie gry, improwizując. Pamiętaj przy tym, aby zachować logiczny ciąg przyczynowo–skutkowy, aby gracze ponosili konsekwencje podjętych przez siebie działań. Opracowując fabułę, postaraj się, aby miała ona pewien określony nastrój, atmosferę, która powinna udzielić się graczom podczas sesji. Zdecyduj się na jakiś gatunek literacki: horror, kryminał czy może po prostu

przygodę. Kiedy opracujesz już fabułę, sprawdź ją bardzo dokładnie, czy wszystko ma swój motyw i czy nie narusza zasad realizmu.

WĄTKI

Scenariusze mogą być proste i złożone. Prosty scenariusz składa się z jednego głównego wątku – rozgrywa się go szybko, na ogół podczas jednej sesji. Jego wadą jest linearność. Scenariusz złożony jest wielowątkowy, a na główny motyw składa się długi ciąg wydarzeń. Wątki poboczne mogą, ale nie muszą być rozegrane, aby przygoda zakończyła się sukcesem. Akcja scenariuszy złożonych najczęściej toczy się w wielu różnych miejscach, co niejednokrotnie oznacza krótsze lub dłuższe podróże drużyny. Na początek polecam napisanie scenariusza prostego, który zawsze przecież można rozbudować, choćby już podczas samej przygody, improwizując. Najlepszym przykładem scenariusza prostego są przygody labiryntowe. Drużyna otrzymuje informację o lokalizacji jakiegoś miejsca, w którym np. ukryty jest skarb, po czym udaje się spenetrować owo miejsce. Jeśli nie chcesz, aby bractwo „rozlazło" Ci się w poszukiwaniu własnych przygód, najlepiej osadź akcję w jakimś konkretnym, ograniczonym miejscu – np. w mieście (gdzie, przykładowo, drużyna musi odnaleźć porwane przez kidnaperów dziecko) lub na wyspie (gdzie, przykładowo, mógł rozbić się okręt, którym płynęli bohaterowie). Dzięki temu zabiegowi zawęzisz obszar działania graczy, jednocześnie nie ograniczając im swobody ruchów. Pamiętaj, że czasem istnieje kilka rozwiązań postawionych przed drużyną zadań i że rozwiązanie przygody można osiągnąć różnymi drogami – nie zapomnij ich przewidzieć.

OPISY

Scenariusz to tekst, na podstawie którego MG prowadzi przygodę. Muszą tu się znaleźć opisy najważniejszych zdarzeń, miejsc i bohaterów niezależnych. Z reguły większość scenariuszy rozpoczyna się opisem przedakcji albo inaczej – tła przygody. Są to wydarzenia, które miały miejsce wcześniej i doprowadziły do sytuacji, kiedy to możliwa staje się ingerencja drużyny graczy. Informacje te są początkowo niedostępne dla graczy, MG będzie je im stopniowo przekazywać w trakcie przygody. Opis fabuły obejmuje też wszystkie sytuacje składające się na wątek główny i poboczne. Możesz skupić się na opisach sytuacyjnych (np. napad złodziejskiej bandy na drużynę), a także zapisać sobie dłuższe, ważniejsze wypowiedzi niektórych bohaterów niezależnych, legendy czy ballady, a nawet treść pewnych dokumentów, które trafią w ręce członków drużyny. Opisując miejsca (np. miasto czy wybrane obiekty), warto abyś sporządził ich plany i mapki, które później mogą się okazać pomocne zarówno Tobie, jak i graczom. To nie tylko bardzo pożyteczne w grze pomoce, ale również atrakcja dla graczy. Dużo uwagi poświęć bohaterom niezależnym. Pamiętaj, że ich opis to nie tylko same cyferki. Postaraj się określić zarówno ich cechy fizyczne, jak i psychiczne, determinujące zachowanie w interakcji z bohaterami. Nie zapomnij też o ich ekwipunku.

TRYBY

Na sam koniec zostaw mechanikę gry, czyli wszystkie te cyferki, określające wartości cech potencjalnych przeciwników czy przyjaciół drużyny. Musisz wziąć pod uwagę możliwości bohaterów. Uważaj, aby nie przedobrzyć i nie stworzyć superpostaci, która rozprawi się z bohaterami małym palcem lewej ręki. Pamiętaj zawsze: gracze nie są Twoimi wrogami! Musisz pogodzić się z tym, że jeśli gracze mają ukończyć przygodę z powodzeniem, to najprawdopodobniej pokonają stworzonych przez Ciebie przeciwników.

Tyle na dziś. Początkującym powinno to wystarczyć. W następnych spotkaniach proponuję tematy: Jak prowadzić przygodę, aby wszyscy się bawili; Jak dobrze odgrywać postać; Jak wprowadzać nastrój podczas sesji; Zestawienie najpopularniejszych w Polsce systemów RPG.

Lord Hunter
hunter@ssonline.com.pl

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

THE X FILES™

Po blisko półtorarocznej przerwie znowu witam wszystkich x–fili. Tak, tyle już czasu minęło, odkąd ostatnio prowadziłem ten dział na łamach SS. Ponieważ Raven zajął się swoimi sprawami i nie ma czasu na kontynuowanie tej rubryki, tymczasowo przynajmniej – jako polski lone gunman – obejmę patronat nad tą stroną. Chciałbym, aby miała ona zdecydowanie bardziej interaktywny charakter niż dotychczas. Innymi słowy, zapraszam do współtworzenia wszystkich zapalonych x–fili, takich jak np. Campari, który zaproponował już swój udział. Tyle tytułem wprowadzenia.

NEW ORDER

Niestety, wisi nad nami widmo końca naszego ulubionego serialu i nie można tego pominąć milczeniem. Mimo iż nie wszystko jeszcze przesądzone, i że przed nami – polskimi widzami – jest jeszcze co nieco do obejrzenia, to jednak lepiej przygotować się na to zawczasu, niż obudzić później z ręką w nocniku i gryźć paznokcie z żalu oraz wściekłości. Co będzie, gdy jednak serial się skończy? Czy oznacza to również koniec rubryki w NSS? Niekoniecznie, bo przecież jej nazwa jest na tyle obszerna pojęciowo, by pomieścić cały wachlarz tematów związanych z UFO, niesamowitymi wydarzeniami i spiskową teorią dziejów na dokładkę;) W efekcie dział zyskałby nową, otwartą formułę i traktował o wszystkim, co niezwykłe, tajemnicze i interesujące, a nie tylko o perypetiach bohaterów i twórców serialu „The X–Files". Dzięki temu, być może, zaskarbiłby sobie uwagę zdeklarowanych przeciwników serialu, głośno wyrażających swoją dezaprobatę dla rubryki „X–Files" w listach i e–mailach. Chętnie zapoznam się z opinią wszystkich, którzy mają coś do powiedzenia na temat proponowanego przeze mnie rozwinięcia formuły kącika.

X-NEWS

☛ Paul Rabwin, producent serialu, na razie nie wyjawia szczegółów swych pertraktacji z Chrisem Carterem oraz parą głównych bohaterów. Być może chce tylko podsycić aurę tajemnicy, narobić wokół sprawy wiele szumu, co byłoby niezłą reklamą dla nowego sezonu. Póki co, z pewnych przecieków wiadomo tylko, że zlecił Chrisowi napisanie ostatniego, wieńczącego serię epizodu, w którym miałyby być dwa zakończenia: pierwsze – definitywnie zamykające serię, a drugie – otwarte, stanowiące zapowiedź nowego sezonu. W ten sposób nie daje jednoznacznej odpowiedzi i chwilowo umywa ręce.

☛ Raven pisał już o tym, że Gillian Anderson wystąpi w ekranizacji „Hannibala", kontynuacji „Milczenia owiec". Nie powiedział jednak, dlaczego zastąpi Judy Foster odgrywającą w „Milczeniu..." rolę agentki specjalnej Clarice Starling. Otóż po zapoznaniu się ze scenariuszem Judy odmówiła przyjęcia tej roli. Dla każdego, kto czytał „Hannibala", motywy tej decyzji od razu są jasne. Moim skromnym zdaniem, Gillian jest wręcz idealną kandydatką do tej roli, zwłaszcza po tak długiej zaprawie w kolejnych sezonach „Z Archiwum X", gdzie przecież także grała agentkę FBI, i to z doskonałym rezultatem. Tyle już razy wystąpiła w scenach autopsji, że nie powinno jej sprawić problemu partnerowanie doktorowi Lecterowi, człowiekowi o wyjątkowo wyrafinowanym podniebieniu;)

☛ Wiecie już też, że Gillian napisała i wyreżyserowała jeden z epizodów. Znamy jego tytuł – to „All Things", w którym Scully odnawia znajomość z kimś, przez kogo porzuciła medycynę dla FBI. Udało nam się zdobyć jej zdjęcia z planu filmowego tego odcinka. Warto przy okazji wspomnieć, że William B. Davis, czyli Palacz, był twórcą scenariusza do epizodu „En Ami", reżyserowanego przez Roba Bowmana.

☛ Pojawiła się nowa, bestsellerowa książka Andy'ego Meislera, pt.: „X–Files Episode Guide: End and the Beginning". Pozycję tę można kupić za pośrednictwem sklepów internetowych. Meisler napisał już kilka książek o Archiwum X i jest znanym i cenionym autorem w kręgach x–fili.

☛ Wiadomo już z całą pewnością, że powstanie serial „Lone Gunmen", podjęto także decyzję odnośnie miejsca, w którym nakręcone zostaną poszczególne odcinki. Będzie to... Vancouver w Kanadzie. W tej chwili trwają przygotowania do produkcji pilotażowego odcinka serii. Nawet jeśli Duchovny i Carter podpiszą kontrakt ze studiem FOX na 8 sezon „The X–Files", to i tak Amerykanie ujrzą na jesieni pilota „Lone Gunmen".

☛ Nawet jeśli serial się skończy, to i tak powstanie pełnometrażowy film, stanowiący kontynuację zarówno wątków przedstawionych w obrazie kinowym „The X–Files: Fight the Future", jak i niektórych z serialu. Tym razem zakończenie filmu powinno odpowiedzieć na wiele pytań.

Hunter
hunter@ssonline.com.pl

PS. Ostatnie, kwietniowe wydanie działu z racji Prima Aprilisu obfitowało w różne śmieszności. No cóż, może i rzeczywiście kiedyś Mulder nakryje Scully z Adasiem i Piratem Barnabą, kto wie:) Ale jedno jest pewne – w „X–files" na pewno nie będzie nowego Palacza, gdyż Morgan Piscone to postać fikcyjna.

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Żyjemy sobie w naszym kraju spokojnie, o wielkich wydarzeniach pamiętając jedynie od wielkiego dzwonu, a o wielkich wodzach – jedynie podczas odkurzania książek o wojnie. Nie zdajemy sobie sprawy, że ci ludzie, których nietuzinkowe losy obfitowały w niezwykłe wydarzenia, żyli nieraz niedaleko miejsc naszego obecnego zamieszkania. I nie jest ważne, że to może nie była kiedyś Polska, a ci ludzie nie byli naszymi rodakami. Zajmowana przez nich pozycja w historii stawia ich ponad ciasnymi podziałami – zważmy tylko na ich wpływ na dzieje świata. (Gdzie umarł Kutuzow? W Bolesławcu i... nic z tego nie wynika, mimo że gość złamał kręgosłup Napoleonowi!).

Bez wątpienia jednym z takich sławnych ludzi jest feldmarszałek Blücher. Jego los splótł się nieco z moim, gdy dwa lata temu wracałem z wakacji na Dolnym Śląsku. Po drodze wstąpiłem do małej miejscowości niedaleko Wrocławia, Krobielowic. Pal sześć, że w tamtejszym pałacyku wypiłem najdroższą herbatę w życiu. Ale przede wszystkim przeraził mnie los grobowca i prochów feldmarszałka, znajdujących się w tej miejscowości (grobowiec z autorem na zdjęciu). Wchodzimy do Europy (wg mnie jesteśmy tam od dawna), ale ciągle jeszcze wiedza o perłach historii rozsianych po naszym kraju, związanych z najwybitniejszymi ludźmi różnych epok, pozostaje tylko dziedziną kilku zapaleńców i oszołomów. Czy przeszkodą jest tu obca narodowość tych ludzi? Zgroza! Nie jestem internacjonalistą, ale tu chodzi o wybitnych przedstawicieli ludzkości, wybitnych żołnierzy, a do nich trudno przyłożyć zwykłą miarę. Popatrzcie jak niesamowitym człowiekiem był G.L. Blücher – w świetle garści informacji znalezionych naprędce w kilku książkach leżących na mojej podręcznej półce.

ŻYCIE

Podstawowe informacje znaleźć można w dostępnej w Internecie Encyklopedii Britannica. Oto, co podaje ta kopalnia wiadomości:

„Blücher, Gebhardt Leberecht von, Książe (fürst) Von Wahlstatt urodził się 18 grudnia 1742 roku w Rostocku w Meklemburgii. Zmarł 12 września 1819 r. w Krieblowitz niedaleko Kanth na pruskim Śląsku (oczywiście chodzi tu o Krobielowice niedaleko Kątów Wrocławskich). (...) Był feldmarszałkiem pruskim, dowódcą w czasie wojen napoleońskich, który odegrał istotną rolę w czasie bitwy pod Waterloo. Blücher zaczął służbę w szwedzkiej kawalerii w 1756 r., a do armii pruskiej wstąpił w 1760 r. Wyróżnił się osobiście w czasie wojny przeciw Francji w latach 1793–94, a także jako dowódca straży tylnej w bitwie pod Jeną. W tym prawdopodobnie czasie zetknął się z Gerhardem Johannem Dävidem von Scharnhorst, który stał się najważniejszym członkiem sztabu Blüchera i służył mu aż do śmierci w czerwcu 1813 r.

Po pokoju w Tylży (1807 r.) Blücher był zatrudniony przez jakiś czas w Departamencie Wojny, a następnie przeszedł w stan spoczynku. Jednak gdy w 1813 r. wojna z Francją wybuchła na nowo, Blücher, mimo że miał już 71 lat, powrócił do służby. W maju brał udział w bitwach pod Lützen i Bautzen, a w sierpniu w bitwie pod Wahlstatt (Legnickie Pole) oraz nad Kaczawą (Katzbach), gdzie pobił marszałka MacDonalda, biorąc 18 000 jeńców i ponad 100 dział. Za udział w Bitwie Narodów pod Lipskiem dostał stopień marszałka polnego. Po wkroczeniu wraz z innymi zwycięskimi wodzami do Paryża w maju 1814 r. otrzymał tytuł księcia Wahlstatt.

Po powrocie Napoleona z Elby w 1815 r. Blücher ponownie objął dowództwo sił pruskich, tym razem w Belgii. Na czele jego sztabu stał August von Gneisenau. Wielką zasługą Blüchera było to, że natychmiast zaczął koordynować swoje działania z innymi armiami sprzymierzonych, przede wszystkim z armią Wellingtona. Mimo porażki 16 czerwca pod Ligny zdołał utrzymać porządek w podległych sobie oddziałach i wycofać się w kierunku na Wavre, by utrzymać komunikację z Wellingtonem – nawet kosztem własnych linii zaopatrzeniowych. Dzięki temu, oraz dzięki nieustannemu ponaglaniu wojska przez Gneisenau, Prusacy wyszli 18 czerwca 1815 r. na prawe skrzydło Francuzów, zmęczonych zmaganiami z Anglikami. W pogoń za uchodzącymi Francuzami rzuciła się pruska kawaleria.

Sam Blücher jest opisywany przez współczesnych jako człowiek szorstki, źle wykształcony, ale jednocześnie obdarzony zdrowym rozsądkiem i niespożytą energią. Niewiele wiedział o wyższej sztuce i nauce wojennej i dlatego zawsze potrzebował dobrego szefa sztabu, by ten pomagał mu w dowodzeniu. Natomiast na polu walki jego determinacja i osobista odwaga oraz przykład, jaki dawał żołnierzom, okazywały się bezcenne”.

ODROBINA SZALEŃSTWA

Niektórzy starają się odnaleźć w bogatym życiu Blüchera nie tylko ciekawe przykłady kariery solidnego pruskiego oficera, ale także wątpliwe cechy charakteru słynnego wodza. Trudno z powagą odnieść się do rewelacji Geofreya Regana, który w książce „Błędy militarne” pisze o naszym bohaterze: „Ale ten odważny oficer, który miał na swoim koncie wiele sukcesów, był psychopatą. Przez pewien czas był przekonany, że jest w ciąży i urodzi słonia”.

I dalej na str. 17: „Natomiast znany pruski marszałek polny Leberecht von Blücher trapił się myślą, że urodzi słoniątko i był święcie przekonany, że zaszedł w ciążę z jakimś francuskim żołnierzem. Blücher miał również częste napady starczej melancholii. Twierdził ponadto, że Francuzi specjalnie podgrzewali podłogę pod jego pokojem, i to tak mocno, że może chodzić jedynie na czubkach palców. Wellington (...) donosił, że Blücher często mówił mu o swoich urojeniach”. Nie ma co dyskutować z rewelacjami, których autor myli nawet imię opisywanej osoby (użyto drugiego imienia zamiast pierwszego). Najważniejsze, że przy dobrym humorze czytelnika powyższe teksty potrafią wywołać salwy śmiechu, w niczym nie umniejszając godności starego feldmarszałka.

PRAWDZIWE SZALEŃSTWO

Bywały jednak w życiu Blüchera zdarzenia niesamowite, a jednak prawdziwe. I tak np. dla mnie nie jest najważniejsze jego przybycie pod Waterloo. Napoleon tak czy owak przegrałby którąś z ostatnich bitew, ponieważ po prostu nie było już dla niego miejsca w Europie. O wiele ważniejszą rzecz zrobił nasz feldmarszałek w październiku 1813 r. „Już w pierwszych dniach października Napoleon zorientował się, na czym polega plan sprzymierzonych. Z północy zdążały armie Bernardotte'a i Blüchera, z południa natomiast wojska Schwarzemberga, które – jak łatwo było przewidzieć – miały spotkać się w rejonie Lipska i siłą 300 tys. żołnierzy uderzyć na Wielką Armię. Cesarz uznał, że ma spore szanse na zwycięstwo w zmaganiach z samą tylko Armią Czech. Zamierzał rozegrać ten bój na południowych przedpolach Lipska, o kilkanaście kilometrów od miasta. (...) W tym samym czasie korpusy Marmonta, Souhama i Reyniera miały bronić dalekich przedmieść na północy, aby nie dopuścić do połączenia Bernadotte'a i Blüchera ze Schwarzembergiem. Komendę nad tymi korpusami objął Ney. Cesarz liczył, że zdąży rozegrać bitwę ze Schwarzembergiem, zanim Armie Północy i Śląska pojawią się pod Lipskiem. Stało się jednak inaczej, bo Blücher, znany ze swej zapalczywości, pojawił się pod miastem już 15 października, pociągając za sobą korpus szwedzki”. (Robert Bielecki „Marszałek Ney”, Warszawa 1998 r.). Pyszne – nie żadną wysublimowaną sztuką wojenną, ale uporem, zaciętością i niesamowitym wyczuciem wojny pokrzyżował Blücher plany największego wojownika wszechczasów, być może ratując losy Koalicji, a zaprzepaszczając ostatnią taką szansę Napoleona.

Drugie zdarzenie, bardziej już anegdotyczne (a może wręcz filmowe) niż ważkie dla historii (chociaż też nie bez znaczenia), miało miejsce w 1814 r. Napoleon skierował ku miejscowości Brienne dwa korpusy, które doszły tam 29 stycznia. „Kiedy Bonaparte przejeżdżał przez Maizieres, przypadł do jego strzemion jakiś ksiądz. Był to ojciec Henrion, dawny wychowawca ze szkoły wojennej w Brienne, gdzie młody Napoleon uczył się przez cztery lata wojskowego rzemiosła. Szkoła została zamknięta za czasów Rewolucji, a Henrion osiadł na pobliskim probostwie. Teraz, posadzony na koniu za mamelukiem Rustamem, posłużył za przewodnika.

Tuż przed miastem cesarz napotkał innego znajomego. Był to niejaki Royer, z którym, kiedy był jeszcze w tutejszej szkole, zapuścił się w łochy pod miejscowym zamkiem. Spotkanie było nader przydatne, bo w zamku w Brienne kwaterował teraz Blücher ze sztabem. Royer poprowadził kilkudziesięciu żołnierzy Neya ku owym piwnicom, tak że znaleźli się oni bezpośrednio pod salą, w której feldmarszałek spożywał kolację. Kiedy o godzinie 5.00 po południu francuska artyleria otworzyła ogień, grenadierzy wybiegli z piwnic schodami ku górze. To, że Blücher nie został wtedy zabity lub

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Pamięci Feldmarszałka

wzięty do niewoli, zawdzięcza szczęśliwemu przypadkowi. Kiedy Prusacy weszli do Brienne, zgłosił się do nich Joseph Dietschin, Niemiec od lat osiadły w tym mieście. Blücher zaprosił go do stołu, a ten, kiedy do jadalni wpadli Francuzi, być może ratując także własną skórę, wyprowadził feldmarszałka mało znanym przejściem na zewnątrz. Tu z kolei ocalił Blüchera francuski emigrant, służący w armii rosyjskiej. W ciemnościach zapadającej już nocy zawołał do kawalerzystów Victora: „Jesteśmy Francuzami." Ci rozstąpili się, sądząc, że to ktoś ze sztabu Berthiera. Łatwo sobie wyobrazić jak potoczyłaby się ta kampania, gdyby Blücher poległ pod Brienne albo dostał się tam do niewoli."

ŻELAZNY KRZYŻ

Bohater tego odcinka dziwnych opowieści o wojnie i o wojsku nie tylko wyróżnił się swym życiem. Był on też centralną postacią wydarzeń oraz przyczyną powstawania specjalnych odznaczeń, a o tym na co dzień się zapomina. Niemiecki Żelazny

Krzyż, jako odznaczenie wojskowe, został ustanowiony w 1813 r. przez Fryderyka Wilhelma III dla wyróżnienia zasług w służbie na rzecz pruskiej wojny wyzwoleńczej (przeciwko Napoleonowi). Zasady przyznawania były zmieniane jeszcze w latach 1870, 1914 i 1939 r. Pierwotnie Żelazny Krzyż miał trzy klasy: drugą, pierwszą oraz tzw. Wielki Krzyż, który przyznano tylko 19 razy od początku do końca trwania I wojny światowej. A jedyna w swym rodzaju odmiana tego odznaczenia, Wielki Krzyż Na Promiennej Gwieździe, została stworzona specjalnie dla naszego bohatera, feldmarszałka Gebharda L. Blüchera, po bitwie pod Waterloo w 1815 r. Ten krzyż przyznano jeszcze tylko raz w historii. Tym drugim wybrańcem był równie zasłużony, co kontrowersyjny wódz niemiecki – feldmarszałek Paul von Hindenburg, który najwyższe odznaczenie dostał w 1918 r. (dane za: „Encyklopedia Britannica Online").

ŻYCIE PO ŚMIERCI

Nie tylko życie miał sławny wojownik znakomite, i nawet jeżeli sam nie był animatorem świetnych zwycięstw, to co najmniej się do nich przyczyniał. Silna osobowość Blüchera wpłynęła chyba także na burzliwe losy jego ciała i grobowca, który odwiedziłem właśnie dwa lata temu. „Niedaleko pałacu w Krobielowicach stoi dziwna, okrągła budowla. Nie ma na niej żadnej tabliczki ani napisu. To mauzoleum feldmarszałka Gebhardta Leberechta Blüchera, księcia von Wahlstatt, pogromcy Napoleona. Podobno za życia uwielbiał kobiety, one zaś jego, wiedział jak się bawić, odznaczał się silnym charakterem i stalową wolą. Ale teraz, po śmierci, mści się na przejeżdżających drogą kierowcach. Liczba wypadków koło mauzoleum marszałka wydaje się niektórym co najmniej podejrzana". Mnie osobiście też to spotkało, bo jakiś facet w ciemnym audiku uparł się najechać na mój samochód, ale mu się nie udało.

Duża część życia i działalności wojskowej Blüchera była związana ze Śląskiem. Nie dziwi więc nas fakt, że „(...) w 1814 roku otrzymał od króla pruskiego Fryderyka Wilhelma III pałac w Krobielowicach. W nim też umarł po pięciu latach, 12 września 1819 roku. W trzy dni później ciało feldmarszałka zabalsamował Otto, znakomity wrocławski anatom, i Gebhardt Leberecht Blücher spoczął w Wojtkowicach. Ale dla wielbicieli księcia to było za mało. Był przecież znakomitym wodzem, kochanym przez żołnierzy, należał mu się wspanialszy pochówek. Tak powstała myśl, aby księciu von Wahlstatt wznieść grobowiec z żołnierskich składek. Pracami nad tym zamierzeniem pokierował generał Hans von Zieten. On właśnie przedstawił cesarzowi Fryderykowi Wilhelmowi III projekt budowli w parku, która miała swą oryginalnością przewyższyć inne tego typu. Mauzoleum zamierzono wznieść z jednego, ogromnego bloku granitowego. Granit miał przypominać piramidę, tyle że ze ściętym wierzchołkiem. Na nim znajdować się miał siedzący lew, przed wejściem zaś dwa sfinksy. Grobowiec miał być pilnowany przez strażnika.

Rozpoczęto prace. W masywie Ślęży przez trzy lata rąbano potrzebny kawałek skały. Kiedy jednak ważący 13 tysięcy cetnarów blok usiłowano przenieść do Krobielowic, okazało się, że nie można ruszyć go z miejsca. Aby przesunąć taki ciężar, potrzebowano w tamtych czasach setek ludzi. Tu było ich kilkunastu i na dodatek, w kilka miesięcy później, przy ponownej próbie wielki kamień osunął się o prawie jedenaście metrów ze zbocza góry i zranił pięć osób. W 1825 roku, czyli w pięć lat od rozpoczęcia prac, wyrąbany kamień ciągle leżał przy wzgórzu. Hans von Zieten zmniejszył więc blok o połowę, ale i to na niewiele się zdało. Skalnego olbrzyma przesunięto zaledwie o dwa kilometry. Tak przeleżał na polu dwadzieścia lat.

Sprawa grobowca Blüchera powróciła w 1845 roku, kiedy na tronie zasiadł Fryderyk Wilhelm IV. Po wielu miesiącach konsultacji wysadzono blok skalny, leżący już tyle czasu na polu. Teraz z jego fragmentów miał powstać grób o kształcie wieży. Cesarz zaaprobował projekt nie bez wahań, bo pamięć po księciu miała kosztować skarb państwa 30 tysięcy talarów. Dodatkowo sprowadzono jeszcze ze strzelińskich kamieniołomów szlachetny granit, który miał zwieńczyć budowlę. W trzydzieści cztery lata po śmierci książę Gebhardt Leberecht Blücher von Wahlstatt został pochowany w wykonanym z takim mozołem mauzoleum. Żegnał go, w towarzystwie wojska, sam król.

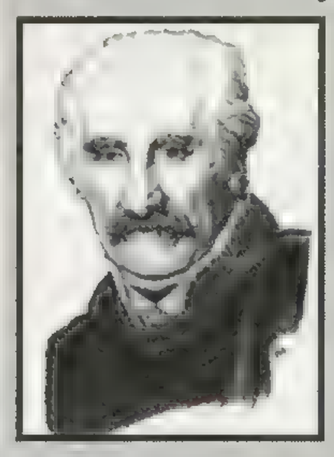
W mauzoleum zostały pochowane również żona i córka Blüchera, jednak rodzinie nie dane było odpoczywać w spokoju. Gdy przez Dolny Śląsk przetoczyła się wojna i do Krobielowic weszli Rosjanie, zainteresowali się oczywiście tajemniczym budynkiem. Najgorszych rzeczy dokonali jednak Polacy – rozbili drzwi i wywlekli ze środka zmumifikowane ciała. Mumią marszałka straszyli w okolicznych domach, ciało kobiety wrzucono do stawu".

„Zaraz po wojnie weszli do pałacu szabrownicy. W opustoszałych komnatach zastali pamiątki po feldmarszałku; były tam m.in. srebrny talerz z serwisu Napoleona, polowe urządzenia kąpielowe z 1825 roku, kareta koronacyjna Wilhelma I oraz kareta Napoleona, która dostała się w ręce Blüchera po bitwie pod Waterloo. Ta ostatnia wisiała przed pałacem, podwieszona na specjalnych hakach. Kiedy potomkowie marszałka popadli w długi, oryginalną karetę zastąpiono kopią. Ją właśnie zagarnęli radzieccy żołnierze, kiedy wkroczyli do Krobielowic. Znikły również obrazy, meble i zostawione w garażu samochody. Zaraz po wojnie żołnierze ze Wschodu zadomowili się w pałacu. Zostały po nich setki baranich skór, których mieszkańcy wsi nie mieli czym wyprawiać. Podobno bardzo tego żałowali".

„W końcu w 1992 roku Krobielowice nabyła polsko–nowozelandzka spółka, reprezentowana przez biznesmena z Rarotongi w archipelagu wysp Cooka, Chrisa E. Vaile, potomka Potockich i Blücherów". (Obszerne cytaty w tym rozdziale pochodzą ze znakomitej książki Joanny Lamparskiej „Tajemnice Zamki Podziemia. Przewodnik jakiego nie było" Wrocław 1998 r.).

Dariusz „Berger" Góralski

„Gebhardt Leberecht von Blücher urodził się w 1742 roku, a zmarł w 1819. Był feldmarszałkiem pruskim, dowodził resztkami armii pruskiej po klęsce pod Jeną i skapitulował pod Lubeką. W 1813 r. objął dowództwo prusko–rosyjskiej Armii Śląskiej. Pobity przez Napoleona pod Lützen, Budziszynem i Hanau, zwyciężył z kolei korpusy MacDonalda i Marmonta. W 1815 r. pobity przez Napoleona pod Ligny, zdołał przyjść z pomocą Wellingtonowi pod Waterloo i zdecydował o zwycięstwie. W dowodzeniu przejawiał ustawiczną aktywność i dążność do parcia naprzód, stąd jego przydomek: Marschall Vorwärts (Marszałek Naprzód)".



Tyle na temat człowieka, którego los splótł się mocno z obecnymi ziemiami polskimi mówi tom 1. Małej Encyklopedii Wojskowej (wyd. I Warszawa 1967 r.).

DANGER ZONE

TOPGUN GUNMAN

Prosiaczek stoi przed kontaktem, wpatruje się weń i uporczywie powtarza: „Świnko, świnko, kto cię tu wmurował???"

Szum się wielki i ambaras zrobił wokoło rzekomego upadku NSS. Pojawiły się nawet głosy, że nasze, moja i Gunmana, skromne osoby przyczynić się miały walnie do tej katastrofy. Sceptykom mówimy jednak gromkie NIE! Wszystkim niedowiarkom i ludziom małego serca możecie pokazać ten numer i udowodnić, jak bardzo się mylili. W przypływie szczerości ogłaszamy także, iż wcale nie zamierzamy opuszczać pokładu NSS (Gunman nawet nie wziął spadochronu ;–), więc spodziewajcie się w NSS kolejnych wydań DZ i naszych recenzji.

Tyle tytułem wstępu, teraz czas na krótkie omówienie zawartości numeru. W DZ kolejne raporty z Turnieju WARBIRDS. Pierwotnie miało być podsumowanie (autorstwa Piotrka), jednak zwycięzca, niestety, nie został jeszcze wyłoniony, więc po raz drugi pojawią się raporty. Gdzieś w numerze jest też oczekiwana zapowiedź B–17 FLYING FORTRESS: MIGHTY 8TH, w której znajdziecie m.in. wywiad z autorami gry. Wyjaśni się na pewno kilka tajemnic dotyczących tego wielkiego projektu. Kolejną atrakcją jest świeżutka recenzja GUNSHIP! Na deser znajdziecie pierwszą część imadła do SU–27. A teraz będzie kilka słów na temat strony tow. Creama

Lotnictwo Komputerowe

Nie tak dawno temu powstała kolejna strona poświęcona symulatorom. Znajduje się ona pod adresem www.symulatory.prv.pl i po ostatnich przeobrażeniach zaczyna nabierać rumieńców. Znajdziecie tam materiały poświęcone symulatorom, a także prawdziwym samolotom. Jest również link do witryny Warsaw Air, jednej z wirtualnych linii lotniczych. Na uwagę zasługuje Chat. Niestety, wieje tam pustką, ale z tego powodu, iż często ściągając materiały z sieci, nie mam z kim porozmawiać, stan ten pewnie szybko się zmieni. Autor strony poszukuje osób chętnych do współpracy. Polecam.

Teraz zajmiemy się listami.

Cześć!

Przeglądając sobie NSS w zeszłym miesiącu trafiłem na strony DANGER ZONE. Momentalnie mi się podobało. Stara ekipa z Gamblera, fajne teksty itp. Mam jednak kilka uwag:

1. Danger Zone mógłby być powiększony!

2. Artykuły (zapowiedzi, recenzje), które dotyczą wszelkiej maści symulatorów, mogłyby znaleźć się na stronach obok Danger Zone, a nie, jak dotychczas, porozrzucane po całym magazynie.

3. Moglibyście napisać kilka poradników do najlepszych symulatorów. Mniej zaawansowani zapewne by się ucieszyli, a starzy wyjadacze też mieliby jakąś korzyść.

To tyle. Jesteście super. Pozdrowienia

Wojtek O. – wobst@bigfoot.com

Odpowiadać będę po kolei.

1. Obok znajduje się ankieta. Jeśli ilość głosów „za" będzie odpowiednio duża (czytaj: Pegaz będzie mógł wykonać bezpiecznie skok na główkę do skrzynki z listami), to spróbujemy coś z tym zrobić. Oczywiście wyniki ankiety muszą być potwierdzone dużą ilością listów bezpośrednio do DZ. Wtedy może uda się nam powiększyć DZ. Powtórzę jeszcze raz, zależy to od Pegaza, a ja nie przekonam go ślicznym uśmiechem albo ładnymi oczyma [to w sumie wskazuje, że Pegaz ma dobrą orientację... – Gunman]

2. Patrz punkt pierwszy. Po redakcji chodzą głosy o zmianach w piśmie, być może przy dużym poparciu ze strony czytelników będzie to możliwe.

3. W tym numerze zaczynamy publikację poradnika do wielkiego SU–27. Myślę, że się spodoba. Takich tekstów będzie więcej.

Drogi Generale!

Piszę do Ciebie z prośbą o ew. poradę. Jestem zapalonym graczem i m.in. bardzo lubię symulatory lotnicze. Od czasu, jak zagrałem w COMMANCHE–a 3, samoloty poszły w kąt. Niestety, jakiś czas temu zmieniałem sprzęt – dźwięk na ISA do kosza, bo mi konfliktował z modemem. Wstawiłem SB 128 PCI. No i skończył się COMMANCHE 3 (a jeszcze go w 100 % nie rozegrałem)! Mam następujący problem: złe działanie joysticka w grach DOS–a na SB 128. Joy dostaje dzikich drgawek i nie da się latać. Mój sprzęt: Abit BE6 (v.2), Celeron 466, 128 MB RAM, Banshee na AGP, HD bez używania UDMA66, Win98 pierwsze wydanie, joystick najprostszy – PC Flight Pro, reszta typowo. Zaznaczam, że drgawki joysticka nie mają nic wspólnego z Windozą – można startować w czystym DOS 6,22 i jest tak samo. Z drugiej strony pod Windows joy działa bez zarzutu, a także jak się da dźwięk na Isie. Winne jest ewidentnie coś w SB 128. Fajnych helikopterów do Windows jak na lekarstwo, czekam oczywiście na GUNSHIP–a, ale jeszcze chciałem pograć w COMMANCH–a – uważam, że to najlepszy symulator, jaki w życiu widziałem (samochody czy mechy mnie nie interesują).

Może mógłbyś coś poradzić?

Pozdrowienia, Generale.

wściekły symulotnik

Spotkałem się z podobnym problemem, a właściwie jego przeciwieństwem, joy w niektórych grach dobrze działa tylko pod DOS–em, a po Wingrozą nie chce. U mnie w komputerze siedzi identyczny SB 128 PCI. Obawiam się, że jeśli żaden z czytelników nie będzie potrafił rozwiązać tego problemu, to po COMMANCHE–u. Na osłodę powiem Ci tylko, że nie długo będzie GUNSHIP!, wydany całkowicie po polsku przez CD PROJEKT, oraz konkurencyjny ENEMY ENGAGED. Myślę, że przynajmniej jedna z gier powinna zaspokoić Twoje potrzeby.

Witam!

Dlaczego w pierwszym DZ wspomniałeś o BOR–owikach?

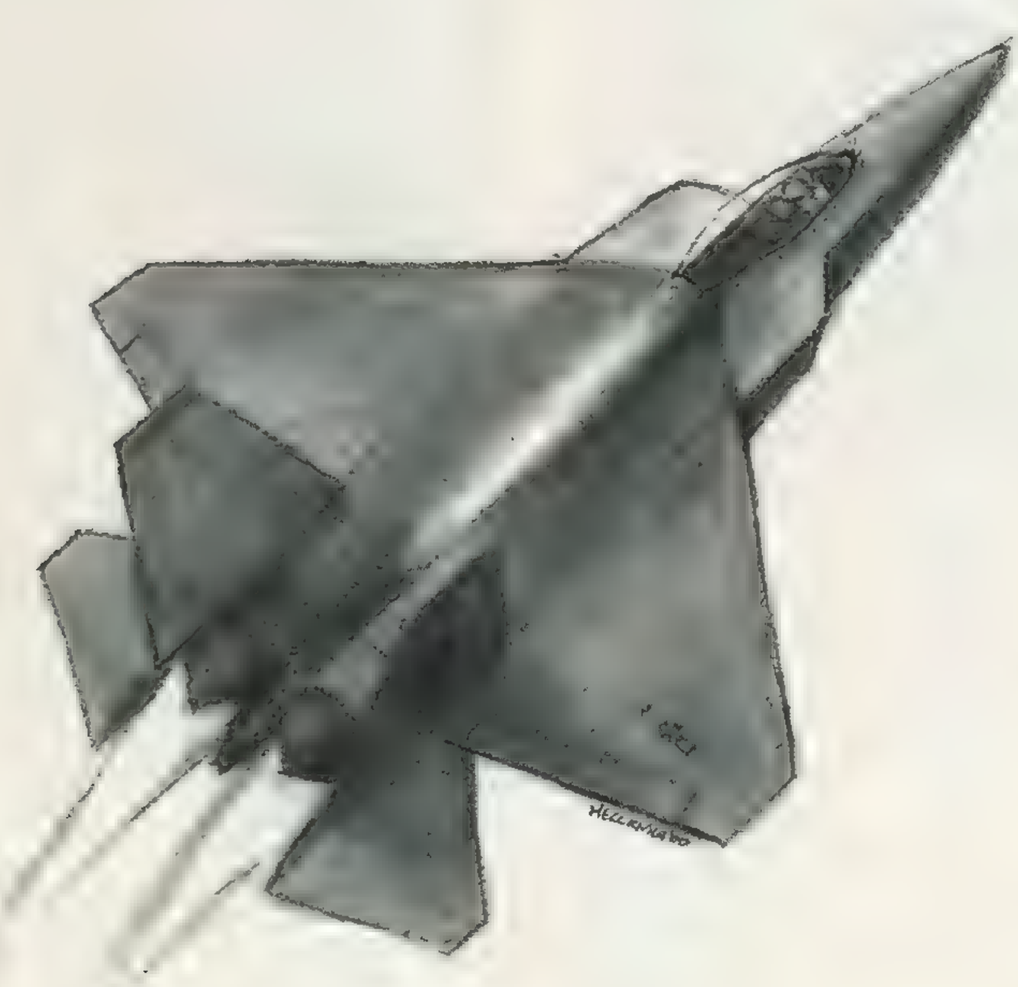
Jacek, z oV.

Bo swego czasu spotkałem się z zastępem zuchów zwących się Borowikami. Wiesz, taki rodzaj grzybków ;–))

PS. W tym wydaniu pojawił się śliczny rysunek F–22 autorstwa Hellknighta. Jeśli do redakcji będą docierały tego typu rysunki, bardzo chętnie będziemy je publikować. No i to byłby koniec słów świętych na dziś. Dzisiejsze wydanie DZ w pocie czoła spłodził:

gen. TopGun

topgun@ssonline.com.pl



III POLSKI WIRTUALNY ZLOT FS

Niedługo odbędzie się III Polski Wirtualny Zlot Miłośników FLIGHT SIMULATOR–a. Miejscem wirtualnego spotkania będzie tym razem lotnisko Gdańsk – Rębiechowo. Zlot będzie odbywał się na zasadach gry multiplayer w FS2000 za pomocą specjalnie do tego celu uruchomionego stałego łącza internetowego. Organizatorami są: Wirtualne Skrzydła, Redakcja NSS, a łącze zapewni, firma „TOM" (www.tom.pl). Szczegółowe informacje dostępne są na stronie FlightSim Page serwisu Wirtualnych Skrzydeł, pod adresem www.skrzydla.com/fs98page.

Teraz obiecane raporty. Ale wpierw kilka informacji. Obecnie zostało już tylko czterech pilotów i oni między sobą rozdzielą pierwsze miejsca. Kto trafił do pierwszej czwórki? Po pierwsze, tak jak można było się tego spodziewać, w finale znalazł się Kosa. Zgodnie z oczekiwaniami, nie przegrał on żadnej walki, zresztą nie ma w tym nic dziwnego, ponieważ ma on chyba najdłuższy staż wśród polskich graczy oraz długi, liczony w setki godzin, nalot na oficjalnym serwerze IMOL. Co ciekawe, drugi mogący poszczycić się tak długim stażem gracz, czyli PikAce (organizator pierwszego turnieju WB), został wyeliminowany przez Dota, kolejnego zawodnika z finałowej czwórki. Następną osobą, której wejście do finału nikogo specjalnie nie zdziwiło, był SebaPFT. Jak to określił Piotrek: „Stara gwardia nie oddaje pola". Ostatnim ze wspaniałej czwórki jest Antek, który został określony przez organizatora jako „czarny koń turnieju". Gdybać na temat ostatecznego wyniku nie będę, bo – niestety – nie miałem czasu śledzić wszystkich walk, ale jestem pewien, że ostatnie pojedynki będą naprawdę niesamowite. A teraz trochę raportów.

Dot vs. Lolo

Walka 1: Dot – Ki–84; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu Dot climbował przez chwilę dalej i pętlą do góry poszedł na czołówkę (zrobiłem ten sam manewr). Pierwsza mijanka – nikt nie trafił... Potem poszedłem ostro w dół, ściągając Dota do wody. Po zejściu nisko nad wodą zawróciłem do czołówki. Dot wywinął spiralę w górę, zawrót i znowu czołówka. Po jego samolocie pozostał obłok dymu:–))) Ja wylądowałem spokojnie.

Wynik: 1,5:0 dla Lolo

Walka 2: Dot – A6M5 vs; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu obaj poszliśmy pętlami w górę, ciasno kręcąc. Jednak oczywiście Dot zaraz znalazł się na mojej 6. Ostro spikowałem w dół – po odejściu na 9 d zawrót do czołówki – Dot wyminął mnie w skręcie, potem nastąpiła walka w pętli pionowej i... doczekałem się – celna seria Dota rozniosła mnie na strzępy... Dot wylądował sprawnie.

Wynik: 1,5:0 dla Dota

Walka 3: Dot – Ki–84; Lolo – A6M3

Po rozejściu Dot climbował, uciekając przed moim Zeke – po odejściu na 20 d zawrócił do czołówki i – nie namyślając się – zmłócił mój „kartonik" celną serią... bummmm i było po krzyku...

Wynik: 1,5:0 dla Dota

Łącznie: 3:1,5 dla Dota

Dzięki za piękną walkę, Dot:–)))))

Jaki wynik, taka prawda:–))))))

Lolo

Pik vs. Lolo

Walka 1: Pik – Spit I; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu Pik zszedł zwrotem w dół, czego się nie spodziewałem... Ja dałem drążek na siebie i pętla do góry... W tym momencie było po walce, ponieważ zwrotniejszy Spit natychmiast wykorzystał przewagę prędkości i po kilku moich straceńczych próbach uników dostałem taki „deszcz" pocisków..., że znalazłem się w wieży:–((((. Nie wystrzeliłem nawet jednego pocisku...

Wynik: 1,5 dla Pika

Walka 2: Pik – Spit Vb; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu Pik poszedł, tym razem zwrotem bojowym, w górę w prawo, ja dałem pętlę do góry z tendencją w lewo. Zanim wyrównałem na plecach i przymierzyłem, pozostał po mnie obłok dymu:–(((Znów miałem na tablicy 100% ammo:–(((

Wynik: 1,5 dla Pika

Walka 3: Pik – Spit Vb; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu, pomny błędów z poprzednich starć, poszedłem, lekko wznosząc się, w górę. Czekając na ruch Pika (poszedł lewym skrętem w dół) zrobiłem kontrę w prawo. Spotkanie czołowe było bliskie, ale... Pik mocniej skręcił w prawo i zszedł z celownika. Szybko odwróciłem samolot na plecy i dałem nura ponownie z ześlizgiem na prawo. To przyniosło rezultat – Pik wychodził ze skrętu pode mną równiutko i... z 3 d odkorkowałem rurki:–))), wywalając deszcz 20–mm pocisków. Celnie:–))) Seria przeszła od kołpaka śmigła aż po tylną końcówkę Spita:–))) Bum i... szok:–))) Z pieśnią na ustach („...co ja tutaj robię...") wylądowałem na lotnisku:–)))

Wynik: 1,5 dla Lolo

Łącznie: 3:1,5 dla PikAce

Dzięki za walkę, Pik.

Jaki wynik, taka prawda:–)))

Lolo

Frett vs. Lolo

Walka 1: Frett – Spit Vb; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu Frett poszedł zwrotem w górę, ja także dałem drążek na siebie i pętlę do góry. Zwrotniejszy Spit szybciej wyszedł z pętli na 4 d, ale udało mi się wirażem w lewo uniknąć jego pocisków. Następna zwitka obu samolotów i moja ukochana czołówka:–))) Frett wybuchł, a ja wylądowałem:–)))

Wynik: 1,5 dla Lolo

Walka 2: Frett – Spit Vb; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu poszedłem wznosząc się w górę i czekałem na ruch Fretta. Poszedł prawym skrętem w dół. Zrobiłem więc zwrot w prawo i spotkanie czołowe było bliskie, ale oba samoloty minęły się, nie trafiając (uffff). Frett skręcił w prawo i dał lekko pod górę – co było błędem:–))) Szybko odwróciłem samolot na plecy i dałem nura z ześlizgiem na prawo. To przyniosło rezultaty – znalazłem się na 6 Fretta i już nie oddałem tej pozycji:–))) Najpierw jedna seria spowodowała przebicie silnika – olej zaczął dymić:–))) Potem manewrowałem rozpaczliwie za zwinnie uciekającym Spitem (śliczne uniki Frett:–))), nie mogąc trafić. Trwało to 2–3 minuty, wreszcie (ostatnie 17% ammo) udało się – długa seria przecięła Spita na pół:–)))

Wynik: 1,5 dla Lolo

Walka 3: Frett – Spit Vb; Lolo – Hurri IIc

Po rozejściu Frett poszedł tym razem zwrotem bojowym w górę, ja dałem pętlę do góry – zanim wyrównałem na plecach i przymierzyłem – pozostał po mnie obłok dymu:–(((

Wynik: 1,5 dla Fretta

Łącznie: 3:1,5 dla Lolo

Dzięki za walkę, Frett :–)))

Lolo

I to już koniec raportów na ten numer. Było ich więcej, ale krótsze. Przypominam, że strona turnieju znajduje się po adresem www.elknet.pl/wbturniej.

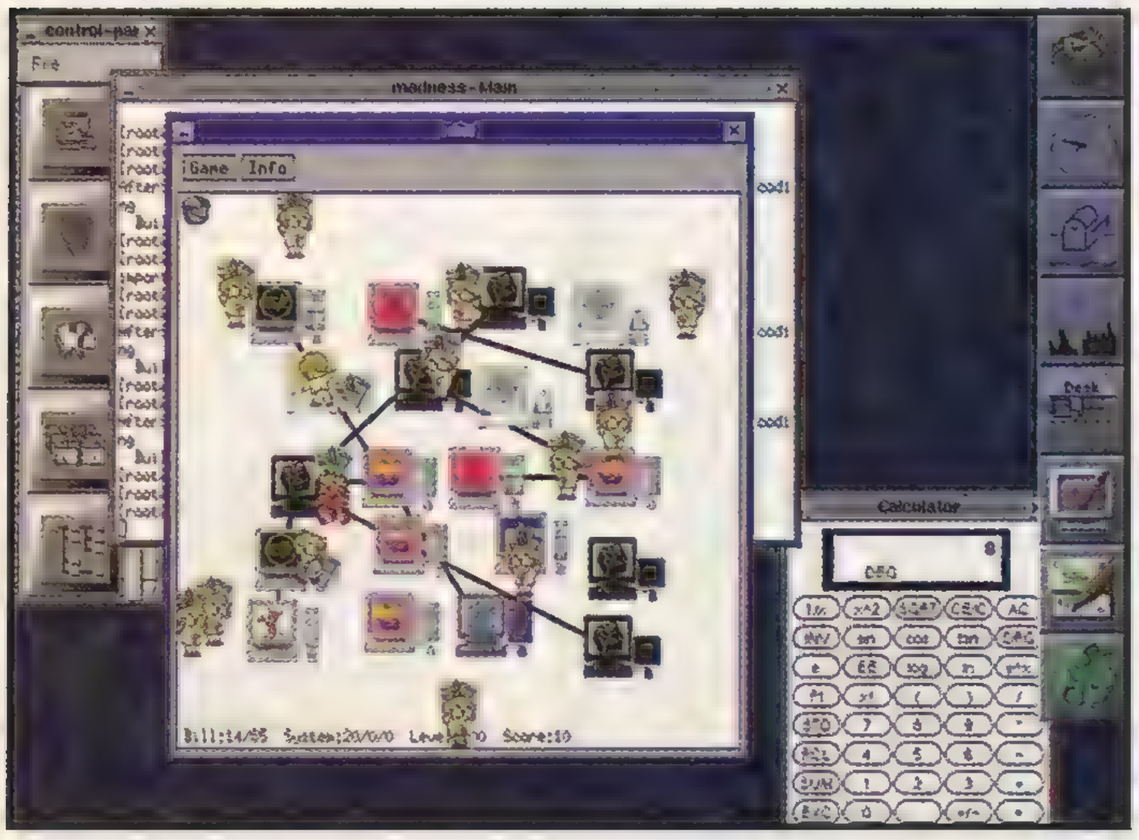
ANKIETA

W tym numerze nie będzie normalnego konkursu. Zamiast tego postanowiłem zrobić małą ankietę na temat DZ. Wśród osób, które wezmą udział w ankiecie, rozlosujemy albumy wydawnictwa BELLONA o lotnictwie. Oto pytania:

1. **Czy podoba Ci się wygląd (layout) DZ? Jeśli nie, to co byś w nim zmienił?**
2. **Jak oceniasz treści zawarte w DZ?**
3. **Czy w każdym wydaniu powinien być konkurs?**
4. **Czy pytania w konkursach są zbyt łatwe, zbyt trudne czy w sam raz?**
5. **Czy odpowiada Ci objętość DZ? Należy ją zmniejszyć, zwiększyć czy pozostawić bez zmian?**
6. **Jak oceniasz poziom tekstów poświęconych symulatorom w NSS w porównaniu z konkurencją?**

Wasze odpowiedzi pozwolą dostosować te strony do Waszych wymagań. Swoje opinie nadsyłajcie na kartkach pocztowych na adres: NEW S SERVICE 00–800 Warszawa skr. poczt. 21. z dopiskiem DANGER ZONE. Osoby posiadające dostęp do Internetu mogą wysłać swoje opinie na adres topgun@ssonline.com.pl. Wszystkim z góry dziękuję za opinie.

Zasadnicze pytanie brzmi: „co to właściwie jest i skąd się to wzięło"? Linux to odmiana UNIX–a, systemu opracowanego specjalnie do pracy w sieci, który powstawał równolegle z Internetem, a właściwie to chyba jeszcze nawet Arpanetem. Zapewne nie mielibyśmy dzisiaj możliwości korzystania z Linuksa, gdyby nie utalentowany Fin – Linus Torvalds. Ten oto człowiek, jeszcze jako student, zaciekawiony procesorem 386, postanowił napisać wielozadaniowy system operacyjny. W pracowniach jego uczelni komputery z Miniksami (prosta odmiana UNIX–a) były często zajęte. Nie mógł się nimi bawić, więc wziął się do pracy nad jądrem nowego systemu. Tak w 1991 roku powstała pierwsza, nieco eksperymentalna wersja Linuksa, uznawana wtedy jedynie za odmianę Miniksa (gdyż to z niego zaczerpnięto wiele rozwiązań). Był to bardzo prosty system, ale miał już sterowniki do podstawowych urządzeń i cechował się wielozadaniowością.



A oto słynna gra X–BILL (tak popularna, jak pasjans w Windozie)!

O swoim dziele Linus poinformował na jednej z grup dyskusyjnych i wkrótce znaleźli się zapaleńcy, którzy pomogli mu pisać (w języku C) kolejne wersje. Na początku mało kto chciał tego używać, ale z czasem zainteresowanie wzrastało. Odmiana Linuksa oznaczona symbolem 1.0 została wydana dopiero w 1994 roku. Dziś jego użytkowników liczymy już na miliony. Na pewno po części sprawił to fakt, że jego jadro jest rozprowadzane darmowo, podobnie zresztą jak większość podstawowych tzw. dystrybucji.

CO TO JEST?!

Może wyjaśnijmy od razu kilka pojęć – niektórzy myślą, że Linux to takie coś podobne z wyglądu do Windowsów. Nie! Tak naprawdę system ten działa w trybie tekstowym i już na pierwszy rzut oka przypomina DOS–a. Ma jednak nieporównywalnie większe możliwości, a mnie wydaje się lepszy od „okienek". Pierwsza i zasadnicza sprawa – jest on w pełni wielozadaniowy, i ta wielozadaniowość jest na pewno lepsza niż w systemach MICROSOFT–u. Inną jego cechą jest niesamowita stabilność i świetne (małe) wykorzystanie pamięci. Pomiędzy zwolennikami Windows NT a Linux–maniakami (takimi jak ja) wciąż toczą się zażarte spory o to, co jest bardziej udane, ponieważ obydwa systemy uważa się za konkurencyjne rozwiązanie dla małych i średnich serwerów. Być może niektórzy widzieli Linuksa na screenach i zapewne zdziwili się, przeczytawszy to, co tu napisałem, a mianowicie, że jest on tekstowy, bez grafiki. Już wyjaśniam – widzieliście kolorowe okienka, ale nie była to „czysty" Linux, tylko X Windows, czyli wspaniały system graficzny dla UNIX–ów. Opiera się on na architekturze klient–serwer (często spotykanej w sieci – np. FTP lub WWW). Te okienka mają naprawdę duże możliwości – mogą nawet pracować z siecią. W X Windows możemy uruchomić program na jednym komputerze, a obsługiwać go z maszyny odległej nawet o kilka tysięcy kilometrów (która może pracować pod innym system operacyjnym!). Popularne X–y zostały wymyślone jeszcze przed Linuksem, a do niego stworzono jedynie odpowiednią darmową implementację – XFree86. Jeśli chodzi o wygląd X Windows, to „gołe" X–y raczej nam wiele nie dadzą, ale istnieją Windows Managery, które są odpowiedzialne za wygląd pulpitu i stałych elementów aplikacji, takich jak pasek tytułowy, scroller itd. Możemy je wybrać według własnych upodobań, a potem skonfigurować zgodnie ze swymi wymaganiami. Najbardziej znane WM–y to: KDE (spolszczony), GNOME (do pracy potrzebuje innego WM–a), fvwm, mwm, twm, AfterStep, WindowsMaker, Enlighment itd. Według mnie Gnome+Enlighment/WindowsMaker lub KDE z fajnym tematem (temat – tak jak w Windows) wygląda lepiej niż nawet całkowicie dopasiona „winda" – zresztą popatrzcie na screeny. W większości WM–ów mamy tzw. wirtualne pulpity, czyli kilka na jednym X–e. Jest to bardzo wygodne podczas pracy z wieloma programami naraz.

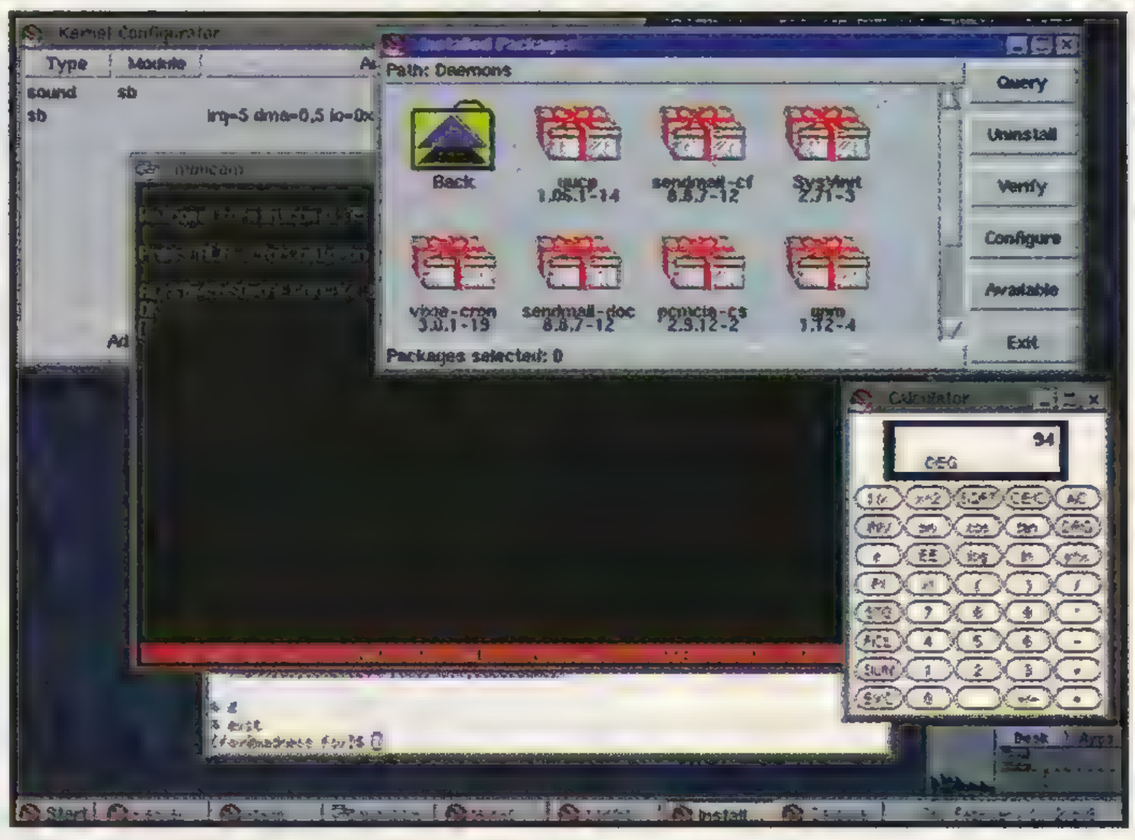
JAK TO ZJEŚĆ?

No, a teraz parę słów o organizacji partycji na Linuksie: otóż w tym systemie odchodzimy od pojęcia liter dysków! Partycje są „montowane" (poleceniem „mount") w różnych katalogach – główna zawsze posiada ścieżkę „/", a CD–ROM może mieć np. „/cdrom/". Zapewne część z Was ma swoją stronę WWW i nieraz dziwiliście się, że linki na Waszym dysku działają, a na serwerze nie! A co to ma wspólnego z tym tematem? Otóż, jeśli serwer był oparty na jakimś systemie UNIX–owym, to zapewne mieliście w linkach i plikach podane różne wielkości liter – w tych systemach rozróżnia się małe i duże litery w nazwach plików i katalogów.

Tutaj mamy AfterStep oraz znane X–owe programy – np. Xsnow, który zmienia pulpit w „zimę"

Wspominając o Linuksie mówimy w zasadzie o jego rozwiązaniach, jądrze (które zajmuje zazwyczaj maksymalnie kilka mega), natomiast sam system to poszczególne tzw. dystrybucje różnych firm: RedHat (używam), Slackware, Debian, Caldera, SuSE, Corel, PLD, Mandrake, Storm Linux itd. Zazwyczaj pełne dystrybucje, z komercyjnymi programami, są sprzedawane (za niektóre trzeba dać nawet ok. 80 „zielonych"), a za darmo rozdaje się podstawowe wersje, bez aplikacji. Często można je znaleźć na CD–ROM–ach dołączanych do czasopism komputerowych/linuksowych.

No, a co z programami? Linux to wspaniały system dla programistów, więc piszą oni na niego całą masę programów i programików. Na dodatek zazwyczaj darmowych! Bardzo wiele z nich jest na licencji GNU General Public License fundacji Free Software Fundation (w celach niekomercyjnych programów chronionych tą licencją można używać za darmo). Jedną z najpopularniejszych aplikacji jest GIMP – być może najlepsza „maszyna" do tworzenia grafiki pod „Linucha" i nie tylko. Inny znany software to: StarOffice, Corel WordPerfect, KOffice, Netscape Communicator, X–Chat, kultowe edytory VI i emacs itd. Programy często spotyka



WM, który udaje Windows'95. Nie wygląda tu zbyt imponująco, zresztą w ogóle nie jest nadzwyczajny

się w wersji nieskompilowanej (źródła), jednak ich instalacja nie jest wcale trudna, ponieważ mamy do dyspozycji słynny manager projektów – „make". Równie często spotyka się pakiety binarne (skompilowane). Tu istnieją przynajmniej trzy „standardy" – RPM, DEB i TARGZ. Pierwszy z nich jest chyba najbardziej powszechny, lecz to jeszcze nie przesądza o niczym, więc kto wie... No, a czym różnią się wspomniane

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

typy pakietów? RPM–y są odpowiedzialne tylko za instalacje, podobnie TARGZ, natomiast DEB–y umożliwiają konfigurowanie w trakcie instalacji. Jak już wspomniałem, bardzo znanym managerem skompilowanych pakietów jest RPM (i jego nakładki na X–y) – obsługuje on pliki z rozszerzeniem .rpm lub .src.rpm (nieskompilowane). Zainstalowanie programu z RPM–a w X Windowsach sprowadza się do kilku kliknięć myszką. A jak wygląda sytuacja z naszym software'em z Windowsów? Oczywiście te aplikacje nie uruchomią się tak prosto pod Linuksem, jednak istnieje ciekawy emulator, o nazwie Wine, który powinien umożliwić uruchamianie w X–ach większości aplikacji dla Windows 3.xx oraz WIN32 (nowsze Windowsy). Jest też emulator DOS–a (dosemu) oraz wersja dla X Windows (xdosemu).

Linux - a co to jest?

Wiele osób słyszało o Linuksie, ale większość z nich tak naprawdę nie wie, co to właściwie jest. Albo też uważa, że „to i tak nie dla nich". Według mnie jest to wspaniały, naprawdę wart uwagi system operacyjny i chciałbym go Wam dziś zaprezentować

PRAWIE RÓŻOWO

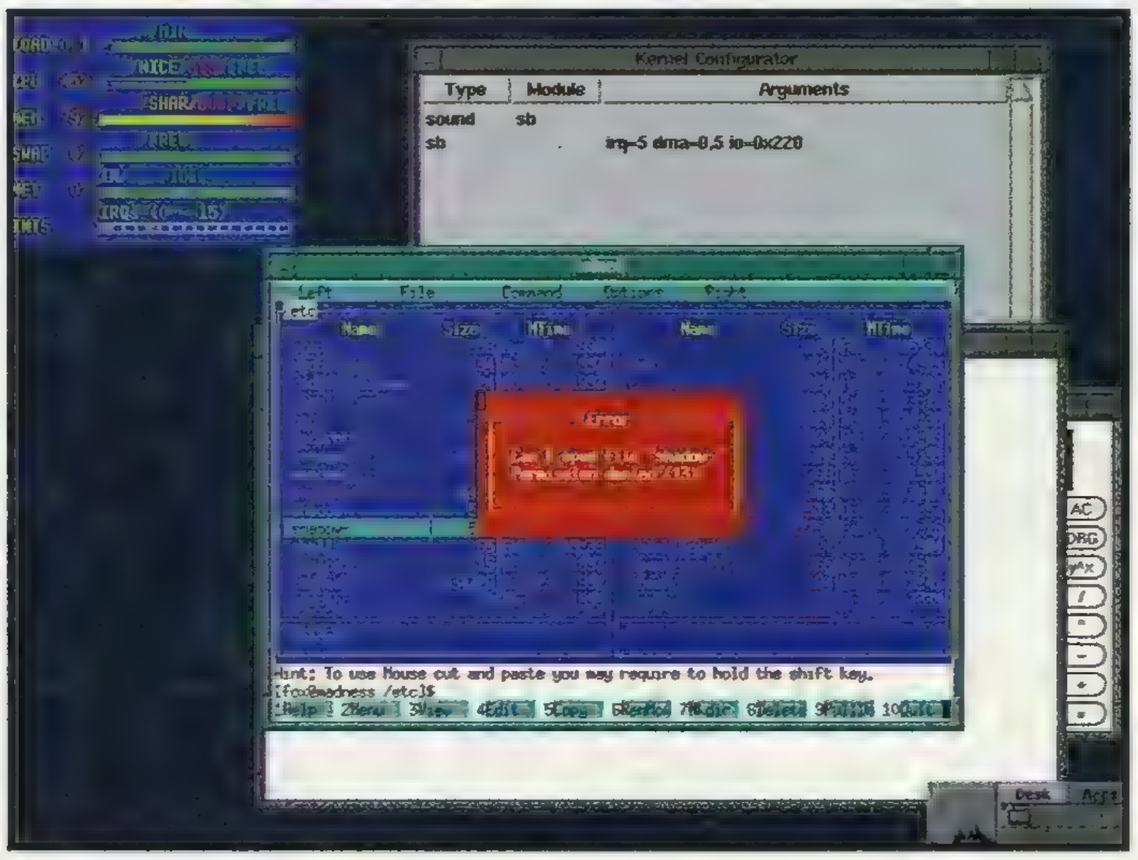
Obecnie za największe wady Linuksa uznaje się to, że jest on mało „user friendly" i nie każdy sprzęt z nim współpracuje. Co do tego pierwszego, to odpowiem słowami mojego ulubionego hasła: „Linux is >>user friendly<<, but he chooses friends very carefuly" („Linux jest przyjazny dla użytkowników, ale wybiera przyjaciół bardzo ostrożnie"). Wydaje mi się, że mówi to sporo o tym systemie: możliwe, że nie jest on jeszcze dla każdego, ale te czasy powoli mijają. Teraz należy zadać sobie pytanie: „Do czego ma służyć ten Linux"? Jeśli ma spełniać rolę serwera, to osobiście polecam następujące (choć niekoniecznie proste w obsłudze) dystrybucje: Slackware, Debian, Caldera, a może nawet RedHat. Jeśli zaś ma on służyć do czegoś więcej niż tylko granie i edytowanie tekstu, a jednocześnie nie będzie wielkim serwerem, to warto zaopatrzyć się w dystrybucje RedHat lub Mandrake i jakąś dobrą książkę o Linuksie – trzeba też poświęcić trochę czasu na naukę. Lecz czy dzisiejszy „zalatany" biznesmen ma czas na uczenie się jakichś skomplikowanych sposobów obsługi? Nie! Tak więc istnieją już (i wciąż powstają nowe) łatwe w obsłudze dystrybucje, wzorujące się np. na Corel Linuksie. Jeśli nasz system operacyjny ma służyć do edytowania tekstu, grania (o tym za chwilę), czyli zastosowań domowych, to warto zainstalować jakąś prostszą dystrybucję i przyjaznego Windows Managera (np. KDE lub GNOME), który jest zazwyczaj tam wbudowany. Jego obsługa jest prosta, przypomina MS Windows, a KDE jest nawet spolszczone. Z łatwiejszych dystrybucji warto wziąć pod uwagę nowego Corela, spolszczone SuSE czy też właśnie powstającego Storm Linuksa. Jak już wspomniałem, obsługa tego typu systemów jest podobna do tej z Windowsów, więc nie powinna sprawiać większych problemów nawet początkującym użytkownikom (ale mimo wszystko warto wyposażyć się w jakiś prosty podręcznik ogólnych zasad działania UNIX–ów lub samego Linuksa). Nowością jest natomiast nieco dziwna dystrybucja o nazwie WinLinux, którą instaluje się i uruchamia z Windowsów jako zwykły program, lecz obecnie nie jest jeszcze dopracowana i nie polecam jej nawet w celu zobaczenia „jak to wygląda".

Powróćmy teraz do drugiego problemu, czyli niezgodności tego systemu z niektórymi urządzeniami komputerowymi. Linux współpracuje nie tylko z pecetami, ale również z takimi maszynami, jak SPARC czy Alpha. Obsługuje procesory x86, działa już jakoś na 386 (mój stary komputer). Natomiast nie działają na nim przede wszystkim różne Winurządzenia – trzeba tu w szczególności uważać na WinModemy. Poza tym sterowniki do niektórych urządzeń ukazują się z opóźnieniem, do części sprzętu nikt ich nie pisze, a do niektórych nieobsługiwanych urządzeń drivery tworzą programiści–amatorzy. Najgorszym mankamentem, sprawiającym graczom najwięcej kłopotów, są jednak nowe karty graficzne, ale o tym za chwilę.

Bardzo ciekawy WM – GNOME+WindowsMaker. Daje czasami imponujące efekty!

GAMESWARE

Przejdźmy teraz do najbardziej chyba przez Was oczekiwanego tematu. Tu trzeba sobie jasno powiedzieć – nie jest prawdą, że w ogóle nie ma gier na Linuksa! Fakt, na razie jest ich mało, ale zobaczycie, że będzie ich coraz więcej, bo ten system świetnie wykorzystuje sprzęt (jeśli ma sterowniki, a z tym jest największy problem:), co zapewne zostało już zauważone przez komercyjne firmy. Większość gier działa pod X–ami, a więc trzeba będzie zainstalować X Windows (my skupimy się przede wszystkim na tzw. X Serwerze, odpowiedzialnym m.in. za wyświetlanie obrazu przez kartę graficzną). Największym problemem jest to, że do części kart graficznych serwery X–ów powstają z takim opóźnieniem, że można dostać fioła! Podstawowa, darmowa implementacja X–a zawiera różne X Serwery, które jednak nie obsługują części najnowszych kart, a dla niektórych są tylko sterowniki niezapewniające pełnej obsługi 3D. Powstały również komercyjne X Serwery, tych jednak nie warto kupować do domowych zastosowań – chyba że nie mamy innego wyboru. Na pewno problemów nie będą mieli posiadacze VOODOO 1/2/RUSH – dla nich są sterowniki z obsługą 3D, a karty oparte na chipsecie 3D LABS też nie powinny sprawiać problemów. Do części kart powstały X Serwery, jednak sterowniki nie obsługują jeszcze funkcji 3D. Ten problem może dopaść ludzi zaopatrzonych w VOODOO 3, karty oparte na chipsecie i740 i TNT. W tej chwili jest już zapewne wersja 4.0 XFree86 (mówili, że zdążą na marzec:) i należy się po niej spodziewać porządnych sterowników do najnow-



Tradycyjny WM, klon MWM (Motif Windows Manager)

```
Red Hat Linux Release 5.0 (Hurricane)
Kernel 2.0.32 on an i586
madness login: fox
Password:
Last login: Thu Feb 10 14:58:01 on ttyp2
[fox@madness fox]$ ls -l /home
total 4
drwx------   7 fox      users        1024 Feb 10 15:02 fox
drwx------   5 root     users        1024 Feb  8 21:10 foxroot
drwx------   2 mssh     users        1024 Feb  2 15:30 mssh
drwx------  10 zwir     users        1024 Jan  8 18:42 zwir
[fox@madness fox]$ mail fox@127.0.0.1
Subject: Testowy mail - specjalnie dla NSS'a
Tu cos pisze, chociaz to jest niewazne.]
Maila konczy sie w tym programie "." w pustej linii - ENTER
Zaraz zobaczymy czy tak naprawde jest

EOT
[fox@madness fox]$ echo "Pokazemy teraz mozliwosci shella
bash"
Pokazemy teraz mozliwosci shella - bash
[fox@madness fox]$ ls -l /home > kat_dom.txt
[fox@madness fox]$ echo "Pozdrowienia dla czytelnikow NSS'a
przesyla FOX!"
Pozdrowienia dla czytelnikow NSS'a przesyla FOX!
[fox@madness fox]# #DO ZOBACZENIA!
```

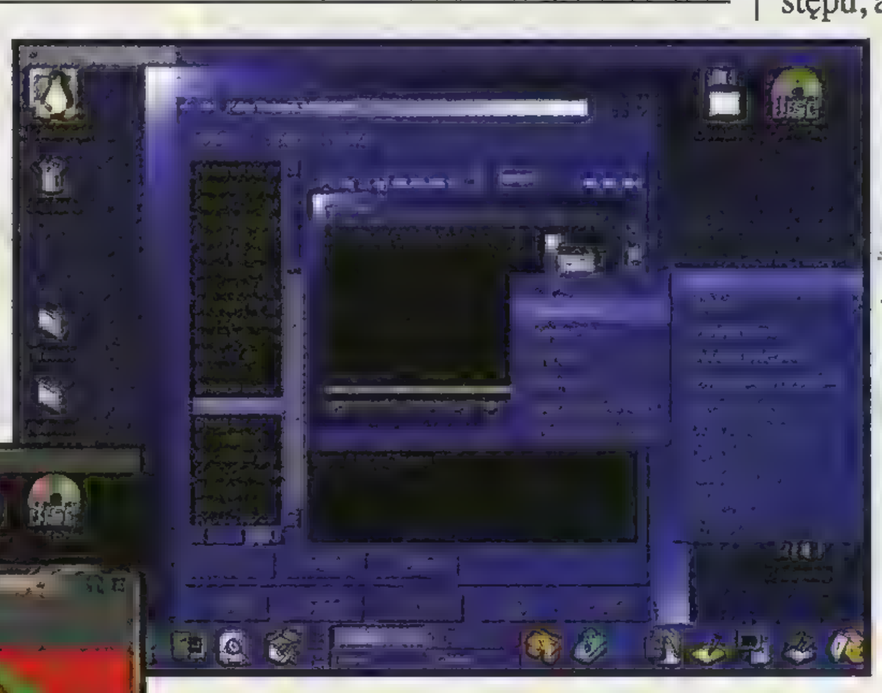
A oto prawdziwy Linux – shell BASH

szych kart oraz w ogóle nowych rozwiązań graficznych – chodzi mi przede wszystkim o grafikę 3D, rendering itd. Najświeższych informacji na ten temat należy szukać w Sieci, np. na stronie www.xfree86.org, www.news.linux.pl, www.linuxhq.com itd.

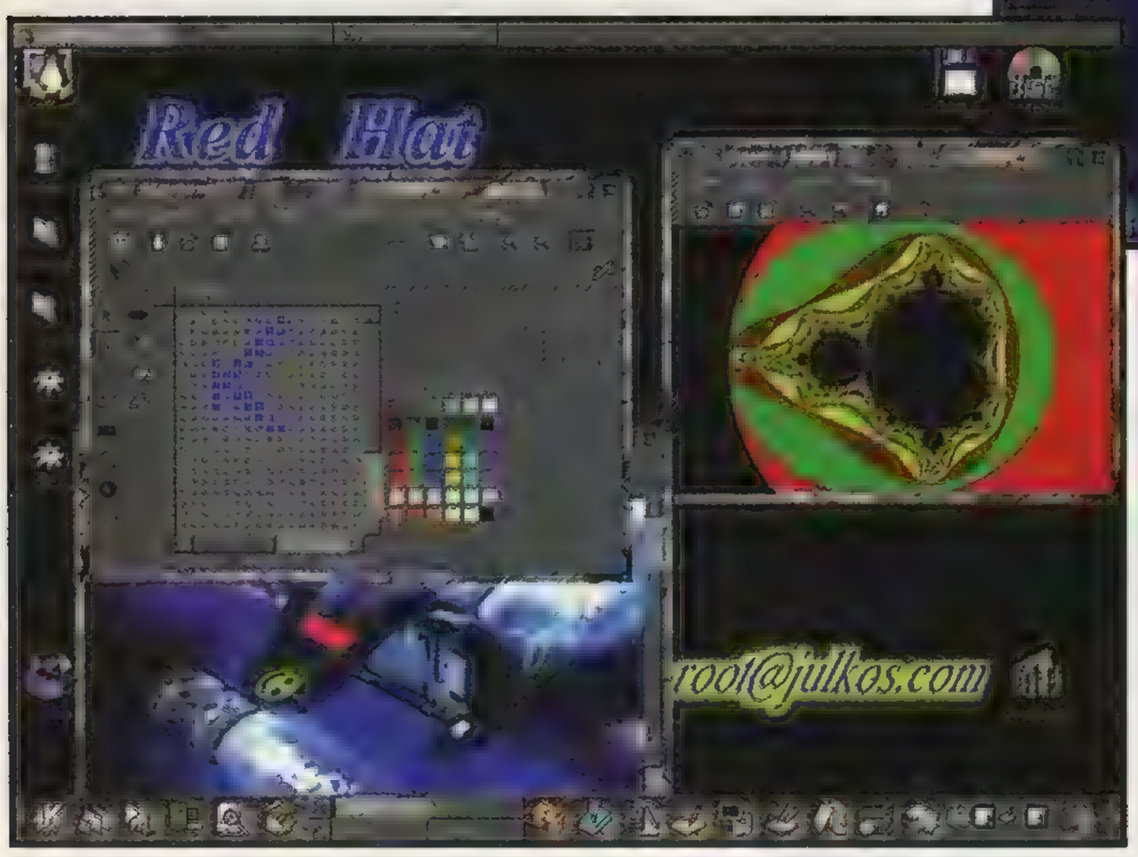
START GAME

Teraz będzie już o samych grach. Jeśli chodzi o największe przeboje, to od razu zacznę od najlepszej wiadomości dla QUAKE–maniaków: na omawianym tu systemie działają wszystkie „kwaki" – trzeba mieć wersję windozową i zainstalować pod Linuksem odpowiedni pakiet (np. dla Q2 quake2–wersja.i386.rpm). Jeśli chodzi o inne komercyjne gry, to oficjalnie (!) mamy takie, jak: CIVILIZATION: CALL TO POWER, HOPKINS FBI, HEAVY GEAR 2 (na razie wersja beta), HOMM 2 i 3 (beta) oraz ULTIMA ONLINE. Część gierek windowsowych można podobno uruchomić na emulatorze Wine: chodzi tu o STARCRAFT–a i UNREAL–a. Z tego co wiem, to ostatnio gracze mocno naciskają BLIZZARD–a, który nie chce zrobić SC dla Linuksa (nie wspominając już o innych gierkach, np. DIABLO 2). Najświeższe i konkretne informacje na temat gier pod „Linucha" znajdziecie pod adresem www.linuxgames.com, bardzo często aktualizowanej stronce. Poza tym istnieje masa bardzo dobrych darmowych programów na Linuksa, wśród nich są także gry. Czasami spotyka się klony różnych gier – zarówno starszych, jak i nowszych – np. LINCITY, FREECIV, CLANBOMBER itd. Jednym z najciekawszych darmowych symulatorów jest FLIGHTGEAR, którego grafika jest naprawdę niezła (oczywiście potrzebna jest porządna karta graficzna). A teraz ciekawa wiadomość dotycząca tego symulatora – można ściągnąć sobie zdjęcia satelitarne w odpowiednim formacie i przekonwertować je; potem pogramy sobie np. w USA i będziemy podziwiać dokładne kształty gór czy np. Kanionu Kolorado. Jeśli chodzi o symulatory lotnicze – strzelanki, to mamy do dyspozycji SABRE, jednak ma on gorszą grafikę niż FLIGHTGEAR.

Enlightment – WM. Można bardzo łatwo przekonfigurować go pod własne gusta, jego wadą jest natomiast dość powolne działanie, bardzo odczuwalne na starszym sprzęcie



KDE z tematem BlueLit; jak przystało na nowoczesny WM, obsługuje technologię drag&drop



Znowu KDE, tym razem z włączonymi programami graficznymi. Czy to nie wygląda lepiej niż w Windowsach?!

A jaką bibliotekę graficzną wykorzystuje Linux? Swego rodzaju odpowiednikiem obsługującego „windę" DirectX jest tu OpenGL. Ponieważ jednak produkt ten ma charakter komercyjny (co nieco sprzeciwia się naturze opisywanego tu systemu) powstał darmowy, w pełni z nim zgodny klon: OpenGL – Mesa. Informacja dla posiadaczy VOODOO 1/2/RUSH: dla Was jest specjalny tzw. Glide (pewnie o tym gdzieś słyszeliście), który powinniście sobie zainstalować, żeby móc wykorzystać 3D.

LINUKSUJ SIĘ!

Pegaz zaproponował mi, żebym napisał coś o Linuksie – „co to jest i dlaczego się zrobiło takie popularne, skoro tak trudno tego używać". Mam nadzieję, że powiedziałem ogólnie „o co w tym chodzi". Ten system operacyjny zrobił się tak popularny, ponieważ jest po prostu rewelacyjny, a po jakimś czasie można przyzwyczaić się, że nie prowadzi Cię wszędzie „za rączkę", tak jak „okienka" (choć proste w obsłudze dystrybucje zaczynają działać właśnie w ten sposób). Jeśli ktoś chce sobie przetestować Linuksa (w trybie tekstowym), to trzeba szukać serwera, na którym dają darmowy (lub nie) dostęp do tzw. shella (to interpreter poleceń, znacznie lepszy niż DOS–owy command.com). W Polsce takie darmowe konto można założyć na www.free.net.pl, jednak, oczywiście, nie będziemy tam mieli wielkich uprawnień. Linux to system wybitnie sieciowy (dobrze z nią współpracuje) i w tej chwili sporo serwerów „stoi" właśnie na nim. Oczywiście istnieje tu system autoryzacji z prawdziwego zdarzenia i jeśli jest dobrze administrowany, to powinien być bezpieczny. Pod tym względem konkuruje z NT, który – póki co – ma fatalne zabezpieczenia wewnętrzne (chodzi przede wszystkim o sieci MSN). Jego kod źródłowy jest ogólnie dostępny – za darmo, a więc hackerzy mają większą możliwość poszukiwania błędów. Linux jest też jedną z najbardziej stabilnych platform na świecie i w tej dziedzinie na głowę bije systemy MS. Mnie, na przykład, nie zawiesił się nigdy – chyba że z poziomu roota (admina), który nie ma żadnych ograniczeń dostępu, a więc może uruchomić cokolwiek; roota nie wykorzystuje się jednak przy normalnej pracy. Bardzo rzadko „wywalają się" X–y (z pewnością rzadziej niż Windowsy). Żeby je zatrzymać, trzeba trochę namieszać, ale i tak zazwyczaj zawieszają się tylko X Windowsy, a reszta systemu działa! W tej chwili część z Was ma pewnie dylemat: „Zainstalować sobie ten system, czy nie?". Ja gorąco go polecam, trzeba tylko sprawdzić, czy Wasz sprzęt będzie z nim współpracował (takich informacji należy szukać np. na stronie danej dystrybucji). I najlepiej zaopatrzyć się w dobry podręcznik na ten temat.

Gościnnie wystąpił:

Marek Z. – FOX (nie mylić z ZAQ!)

PS. Jeśli to czytacie, to dzięki Pegazowi, który zaproponował mi napisanie tego artykułu. Ale on i tak mnie pewnie zabije – za to, że tekst jest tak długi; sorry, ale krócej się nie da omówić tak wspaniałego systemu:) Chciałbym jeszcze podziękować ludziom, którzy udostępnili mi screeny (niektórych WM–ów nie miałem) – chodzi tu o SLAIDER–a i autora strony http://www.linuxfan.alpha.pl – Juliusza.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Wolna Kolumna Czytelników N SS

Oto strona, na której znajdziecie swoje własne artykuły na tematy „okołogrowe". Każdy z Was, jeśli tylko ma coś ciekawego do przekazania reszcie świata i potrafi to ubrać w słowa, może zrobić to za pośrednictwem naszej Wolnej Kolumny, która powstała w odpowiedzi na setki Waszych listów. Ta strona jest dla Was, jest Wasza i to, co się na niej znajdzie, zależy przede wszystkim od Was.

redakcja@ssonline.com.pl

Postęp technologiczny:

fikcja czy rzeczywistość?

Każdy, kto choć trochę interesuje się nauką i „nowościami technicznymi", jest zdania, że obecnie żyjemy w okresie bardzo szybkiego postępu technicznego. Czy naprawdę mamy tu do czynienia z prawdziwym postępem, czy tylko zręczną mistyfikacją przemysłowców i speców od reklamy?

Pierwszy komputer został skonstruowany w roku 1943 przez Johnna von Nemanna. Oczywiście z późniejszymi komputerami miał on niewiele wspólnego, gdyż zamiast tranzystora posiadał lampy próżniowe, a jego funkcje sprowadzały się do niezbyt skomplikowanych obliczeń, bez trudu wykonywanych przez współczesne kalkulatory. Wynalazek miał niewielkie zastosowanie z racji dużych rozmiarów i małej mocy obliczeniowej, ale wyznaczył nowy kierunek badań naukowych. W klika lat później, gdy John Bardeen skonstruował pierwszy na świecie tranzystor, nastąpił przełom. Świat wszedł w erę tranzystorów, które zaczęły zastępować przestarzałe już lampy próżniowe. Półprzewodniki zagościły w milionach gospodarstw domowych, umożliwiając ulepszenie takich urządzeń jak radio czy telewizor. Dalsze badania nad układami scalonymi prowadziły do ich miniaturyzacji i wzrostu potencjału obliczeniowego. Kolejnym znaczącym osiągnięciem był (i jest!) Internet. O wszechobecności i znaczeniu tego medium nie muszę chyba nikogo przekonywać.

To wszystko wydarzyło się kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt lat temu. Od lat 70. nie dokonano praktycznie nic, co by naprawdę zmieniło nasze życie. Świat cały czas bazuje na wynalazku sprzed 30 lat – układzie scalonym. Jest on tylko udoskonalany przez dodanie mu nowych funkcji. Zasada działania pozostała niezmieniona. Tak naprawdę to postęp technologiczny zatrzymał się. Od jakiegoś czasu mamy do czynienia z odświeżaniem starych pomysłów. Tylko reklama przekonuje nas, że jest inaczej. Człowiek „omotany" przez media nawet się nie zastanawia nad sensem niektórych zakupów. Co jakiś czas pojawia się nowa mania. Producenci wykorzystują ludzki pęd do nowości, wypuszczając na rynek stare urządzenia w nowych obudowach. Wszystko po to, aby jeszcze raz na tym zarobić. Na przykład przemysł samochodowy. Koncerny produkują te same pojazdy, ale pod inną nazwą i z nieco zmodyfikowanym nadwoziem.

Naukowcy nadal pracują nad wynalazkami, ale jeszcze sporo czasu upłynie, zanim trafią one do naszych domów. Najczęściej są to kombinacje starych podzespołów, ale trafiają się też prawdziwe perełki, które już robią niesamowite wrażenie. Mam tu na myśli projekt komputerów, których zasada działania będzie się opierała na reakcjach na poziomie kwasu dezoksyrybonukleinowego (DNA). Odkrycie DNA w 1953 r przez dwóch naukowców Jamesa Watsona i Francisa Cricka, otworzyło nowe możliwości nie tylko w medycynie, ale i w przemyśle informatycznym. Złożoność struktury tego związku pozwala na zmagazynowanie ogromnych ilości informacji. Uczeni pracują nad kontrolowaną syntezą DNA, która ma pozwolić na jego praktyczne zastosowanie jako... pamięci masowej. Obecnie dostępne są jedynie szacunkowe dane o pojemności takiego nośnika. Mówią one, że jeden gram wysuszonego DNA wystarczy do zapis tylu danych, co na kilku tysiącach płyt CD! Wyobraźcie sobie nośnik wielkości pudełka od zapałek, mogący pomieścić zawartość wszystkich stron WWW... Dziś taka pojemność może przyprawiać o zawrót głowy, ale przecież zaledwie kilka lat temu szokującą informacją była wiadomość o 17–gigabajtowych dyskach DVD. Obecnie nikogo to nie dziwi. Nieco inny nośnik przedstawiła nowojorska firma C3D. Bazuje on na trójwymiarowym sposobie zapisu danych, co pozwala na zapisanie „zaledwie" kilkuset gigabajtów. Wykorzystano tam ułożony warstwowo (podobnie jak w DVD) materiał fluorescencyjny, stąd nazwa technologii – FMD (Fluorescent Multiplayer Disc). Nośnik będzie wyglądał tak jak zwykła płyta CD, z tą różnicą, że będzie przezroczysty.

SCHEMAT SIECI NEURONOWEJ

Te projekty nie są jedyną propozycją dla komputera przyszłości. Naukowcy z Uniwersytetu Kalifornijskiego (Neil Gershenfeld i Issac Chuang) opracowali projekt komputera kwantowego wykorzystującego potencjał atomów. Pierwsze próby, przeprowadzone w 1997 r, zakończyły się sukcesem i ujawniły niebywałą szybkość urządzenia. Jednak jego konstrukcja jest skomplikowana, co sprawia trudności w produkcji. Bardzo ciekawy projekt powstał w monachijskim laboratorium Center for Nano – Science. Naukowcy pod przewodnictwem Achima Wixfortcha stworzyli nowy rodzaj pamięci RAM, wykorzystujący światło jako nośnik informacji. Daje to początek nowych możliwości w produkcji komputerów. Myślę, że przyszłość będzie należała do tych projektów. Być może za 5 –10 lat ktoś zbuduje komputer z kwantowym procesorem, optyczną pamięcią RAM i DNA zamiast dysku twardego... Jednak nawet najpotężniejszy komputer nie poradzi sobie z rozwiązywaniem problemów abstrakcyjnych (takich, których nie da się przetłumaczyć na zrozumiały dla komputera algorytm). Do tego typu zadań przeznaczona będzie oddzielna generacja komputerów, zbudowanych tak jak ludzki mózg – na bazie sieci neuronowych. Bez trudu zidentyfikują one nasz głos, nawet jeśli będziemy mieli chrypkę, poza tym będą w stanie same uczyć się nowych zadań i instrukcji. Wymaga to zastosowania nie tylko odpowiedniego oprogramowania, ale i sprzętu w postaci procesorów sygnałowych lub innych, przystosowanych do pracy równoległej. Prace są już bardzo zaawansowane i niedługo możemy się spodziewać pojawienia się na rynku interfejsu głosowego.

Do czasu gdy tego typu komputery trafią do naszych domów, wiele w naszym życiu może ulec zmianie. Na pewno jakiś rewolucyjny wynalazek „pchnie" świat do przodu. Dopiero wtedy będziemy mogli z czystym sumieniem mówić o postępie (bo trudno jest nazwać postępem odświeżanie starych pomysłów). Ale kiedy to nastąpi? Może jutro... a może za rok... a może już teraz mamy z tym do czynienia? To wszystko jest zależne od punktu widzenia. Każdy może mieć własne zdanie na ten temat. Jednak nikt nie powinien bezgranicznie ufać zapewnieniom sprzedawców, którzy zrobią prawie wszystko, aby zarobić. Klient powinien umieć sam wybrać pomiędzy swymi własnymi potrzebami a sugestią kolorowych reklam.

Ryś

News

http://www.ornl.gov/TechResources/Human_Genome/home.html

Ambitny projekt rozszyfrowania ludzkiego DNA (nazwany Genome) rozpoczął się mniej więcej trzy lata temu. Z początku spodziewano się, że zbadanie wszystkich tych elementów zajmie wiele lat, okazało się jednak, że błyskawiczny rozwój mocy obliczeniowej komputerów oraz nowe możliwości, jakie dał naukowcom Internet i przetwarzanie rozproszone, znacznie przyśpieszyły prace. Gdy kilka miesięcy temu znalazłem oficjalną stronę projektu, licznik pokazywał 31% całej sekwencji. Teraz jest to już 80%, a zapewne niedługo będziemy mieli upragniony przez wielu naukowców finał. Strona zawiera mnóstwo najświeższych danych naukowych, znakomite opracowania i informacje na temat projektu Genome oraz genetyki w ogóle.

http://www.ihello.com

Jeżeli masz już dosyć anonimowości przy kontaktach przez Internet, może zainteresuje Cię możliwość wysłania głosowego e-maila? Korzystając ze znajdującego się na tej stronie oprogramowania online możesz w prosty sposób, korzystając ze zwykłego mikrofonu, nagrać dłuższą lub krótszą wiadomość i wysłać ją do wybranej osoby. Adresat dostaje komunikat, że wiadomość głosowa czeka na niego pod podanym adresem (na serwerze I-Hello), i po wejściu na nią może odsłuchać maila „na żywo" (tzn. nie musi ściągać pliku). Na serwerze I-Hello można zarejestrować się też jako stały użytkownik, dzięki czemu uzyskuje się dostęp do interesujących serwisów informacyjnych i innych usług netowych, bez których tak ciężko się obejść w dzisiejszym skomputeryzowanym świecie.

http://www.spaceflight.nasa.gov

Ta strona utrzymywana jest przez NASA i można na niej znaleźć najnowsze informacje na temat sprzętu używanego obecnie do lotów kosmicznych. Oprócz specyfikacji technicznych oraz szczegółowych opracowań można tu znaleźć bieżący serwis, informujący o tym kto, gdzie i kiedy lata w kosmos. Najważniejsze projekty NASA, takie jak system lotów wahadłowych promów kosmicznych czy międzynarodowa stacja orbitalna Alfa, mają osobne podstrony, na których znajdziesz wszystko, co kiedykolwiek chciałeś na ich temat wiedzieć. Dodatkową atrakcją jest kolekcja zdjęć zrobionych przez statki kosmiczne NASA w ciągu ostatnich lat.

http://www.clubbing.waw.pl

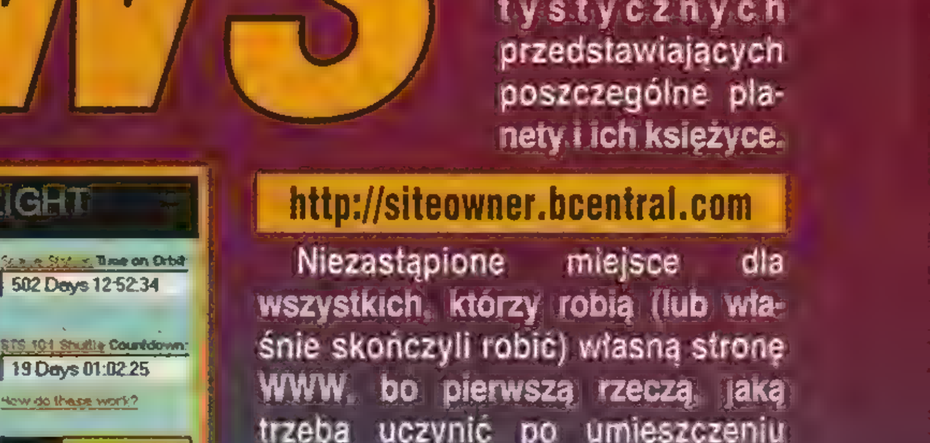
W zasadzie jest to miejsce przeznaczone tylko dla mieszkańców Warszawy, wobec czego przepraszam wszystkich pozostałych, jeśli poczują się pominięci. Jest tu spis wszystkich ważniejszych klubów i dyskotek stolicy, razem z ich krótkim opisem. Co ważne, serwis jest często i regularnie aktualizowany, dzięki czemu nie wychodząc z domu można się w trzy minuty dowiedzieć jakie imprezy się odbywają (i gdzie), kto gra, po ile są bilety i jak najłatwiej dotrzeć na miejsce. Każdy odwiedzający może wyrazić swoją opinię o konkretnym klubie i umieścić ją na stronie, co znacznie ułatwia podjęcie decyzji osobom, które jeszcze nigdy nie były w danym miejscu.

http://terraserver.microsoft.com

Serwis Terraserwer jest utrzymywany przez niesławny Microsoft, i jest to bodaj największy na świecie serwer z mapami i zdjęciami satelitarnymi Ziemi (ponad 4,3 terabajta danych!). Co prawda nie wszystkie regiony naszej planety są równie gęsto obfotografowane, ale akurat Polska znajduje się w dość dobrym miejscu, więc jeżeli ktoś ma ochotę zobaczyć, jak wygląda jego dzielnica z orbity, pozostaje tylko zalogować się i odnaleźć odpowiednie dane. Oprócz tego Terraserwer oferuje gościom zestawy zdjęć starannie wybranych sławnych miejsc, takich jak Statua Wolności czy Hyde Park.

http://space.jpl.nasa.gov

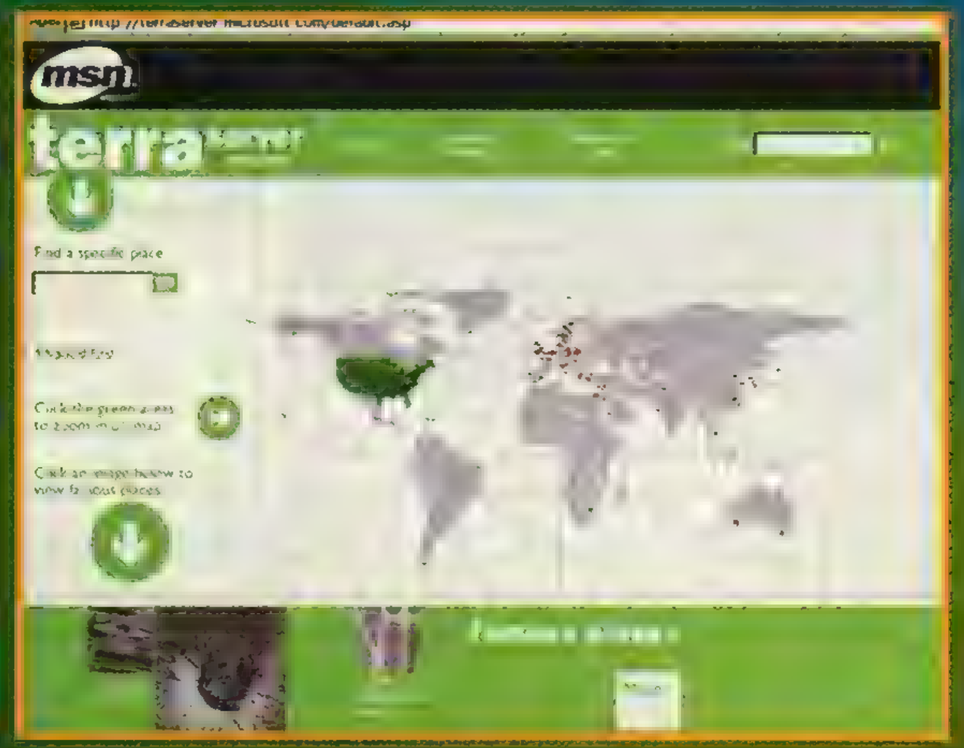
Znajduje się tutaj sieciowy symulator Układu Słonecznego. Wypełniając krótki formularz na pierwszej stronie można wygenerować dowolny obraz (pseudo-zdjęcie) z dowolnego miejsca w obrębie 40 jednostek astronomicznych od Słońca. Przykładowo, można zażyczyć sobie widok z powierzchni Tytana w kierunku pierścieni Saturna o, powiedzmy, zachodzie słońca. I już po chwili serwer generuje stosowny obrazek z objaśniającymi podpisami. To jednak nie wszystko – na witrynie



znajduje się też zbiór map różnych ciał Układu Słonecznego, encyklopedia tychże obiektów oraz galeria rysunków artystycznych przedstawiających poszczególne planety i ich księżyce.

http://siteowner.bcentral.com

Niezastąpione miejsce dla wszystkich, którzy robią (lub właśnie skończyli robić) własną stronę WWW, bo pierwszą rzeczą, jaką trzeba uczynić po umieszczeniu swego dzieła na Sieci, jest upewnienie się, czy takowa dobrze się ładuje pod różnymi przeglądarkami. BCentral automatycznie sprawdzi Ci składnię plików HTML pod kątem zgodności ze standardem najważniejszych przeglądarek. Wystarczy, że wpiszesz swój URL i już po chwili masz pełny raport o błędach – w której linijce, z czym jest niezgodne, dlaczego nie powinno tak być. Drugą użyteczną opcją, którą można znaleźć na witrynie BCentral, jest okienko pozwalające rozesłać w kilka chwil adres Twojej strony do najważniejszych netowych wyszukiwarek, między innymi do Altavisty, Webcrawlera i Infoseeka.



cybernet

Diablo

Od momentu swego wyjścia na rynek, czyli od 1996, gra DIABLO cieszy się niesłabnącą popularnością. Powstały dziesiątki stron internetowych jej poświęconych. Trochę z nich mam zamiar zaprezentować Wam dziś w niniejszym tekście

Od kilku miesięcy wszyscy gracze z niecierpliwością oczekują na drugą część DIABLO. Pomimo iż nie ma jeszcze nawet porządnej wersji beta tej gry, to już stworzono wiele witryn opisujących nowinki, na jakie będziemy mieli okazję tam się natknąć. Powstało już nawet kilka klanów DIABLO 2, które odliczają minuty do chwili ukazania się pełnego produktu.

DIABEŁ W SIECI

Witryny poświęcone tej grze można w zasadzie podzielić na dwie kategorie: ogólne oraz klanowe. Te pierwsze zawierają przeważnie różne opracowania, takie jak na przykład: spis przedmiotów wraz z opisami, patche, wszelkiego typu programiki przydatne w rozgrywce (na przykład służące do zapisywania przedmiotów na twardym dysku) oraz przede wszystkim wszelkiego rodzaju newsy dotyczące gry. Jak nietrudno się domyślić, pierwszą (i kto wie, czy nie najczęściej odwiedzaną) stroną z tu opisywanych jest witryna na serwerze firmy BLIZZARD. Siłą rzeczy jest ona najaktualniejsza, gdyż informacje wychodzą z samego źródła. Mieści się ona pod adresami http://www.blizzard.com/diablo (dla DIABLO 1) oraz http://www.blizzard.com/diablo2 (dla DIABLO 2). Na razie, z wiadomych względów, ta dotycząca D2 jest nieco pustawa – zawiera właściwie tylko informacje o tym, jak gra ma wyglądać.

Jedną z największych zalet DIABLO jest możliwość gry z innymi ludźmi na Battle.necie. Wystarczy połączyć się z Internetem, uruchomić grę i już po chwili siedzisz na polskim kanale, mając wokół siebie chmarę miłośników rozgrywek multiplayer. Po pewnym czasie możesz odczuć potrzebę zapisania się do jednego z licznych klanów czyć na któryś z licznych kanałów zachodnich i ewentualnie tam znaleźć odpowiedni dla siebie klan...

KLANY

Strony klanowe zawierają przeważnie to samo, co strony zwykłe, ale dochodzi jeszcze mnóstwo innych drobiazgów, takich jak: spis członków klanu, ich funkcje, zasługi, spis najważniejszych wydarzeń klanowych i wiele, wiele innych. Będąc na stronie swojego klanu odczuwasz wspólnotę z innymi wojownikami. Oni zawsze znajdą czas na to, żeby pogadać lub rozegrać krótki pojedynek (dla wprawy, oczywiście). Dla przykładu podam trochę adresów różnych klanów, a rozpocznę od tego, w którym sam mam przyjemność być – czyli od Hell Hounds (HH). Jego strona mieści się pod adresem http://www.kki.net.pl/~hellhnds. Znajdziecie na niej wszystko, czego może potrzebować gracz w DIABLO – niezależnie od tego, czy jest początkujący, czy też posiada postać na 50 poziomie. Przy okazji chciałbym pozdrowić dowództwo klanu: Musmana, Roadkilla i Kubę Zgolińskiego (niejedno piwo...:) oraz wszystkich pozostałych towarzyszy broni z HH.

Innym klanem, który posiada interesującą stronę WWW, jest Legion of the Damned. Mieści się ona pod adresem http://lod.repcio.net. Równie starannie wykonana jest witryna „U Nalewki" (Vademecum Necromancera) pod adresem http://www.kki.net.pl/~windozo/nalewkah.htm. Ogólnie, można powiedzieć, że chwilowo większość klanów przeżywa lekki zastój, związany z oczekiwaniem na DIABLO 2. Te, które z założenia interesują się tylko D2, przeważnie utrzymują strony „under construction", zawiadamiające o istnieniu klanu, lecz jeszcze nie do końca funkcjonalne. Przykładem może być Brotherhood of Blood, którego strona mieści się pod adresem http://www.sgk.pl/castle.

ZACHODNI FAJER

Zostały jeszcze zachodnie serwisy informacyjne i klanowe. Przypuszczalnie największym i najlepszym jest serwer http://www.diabloii.net. Znajdziecie na nim wszystko. Na serwerze znajduje się wiele podwitryn, w tym bardzo interesująca biblioteka materiałów o DIABLO, gazetka „The Guild Times" – informująca o nowinkach na temat gry (http://guildtimes.diabloii.net) oraz kilka stron klanowych. Na pryklad, pod adresem http://gl.diabloii.net znajduje się witryna klanu Grudgebringer s Legion (czyżby małe nawiązanie do DARK OMEN?). Możecie zajrzeć chociażby po to, by porównać polskie i zachodnie strony klanowe. I wreszcie pod adresem http://www.diabloii.net/hellfire znajduje się strona o dodatku do D1, HELLFIRE. Ponieważ nie zdobył on większej popularności, to i stron o nim jest mało, lecz ta zawiera wszystko to, co zawierać powinna.

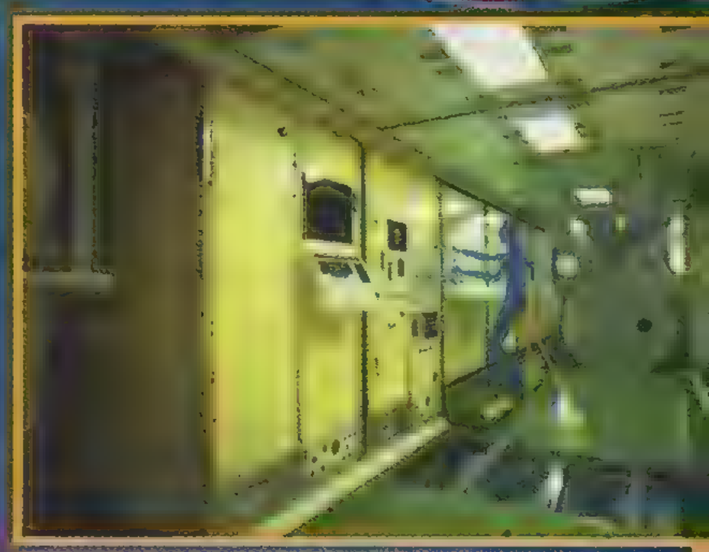
Jestem daleki od wyczerpania tematu, ale z braku miejsca muszę się zatrzymać. Do zapoznania się z grą DIABLO zachęcam gorąco wszystkich, którzy z nią jeszcze styczności nie mieli (a są w ogóle tacy?). Będzie to dobry trening przed D2, a poza tym gra na Battle.necie daje niezapomniane wrażenia.

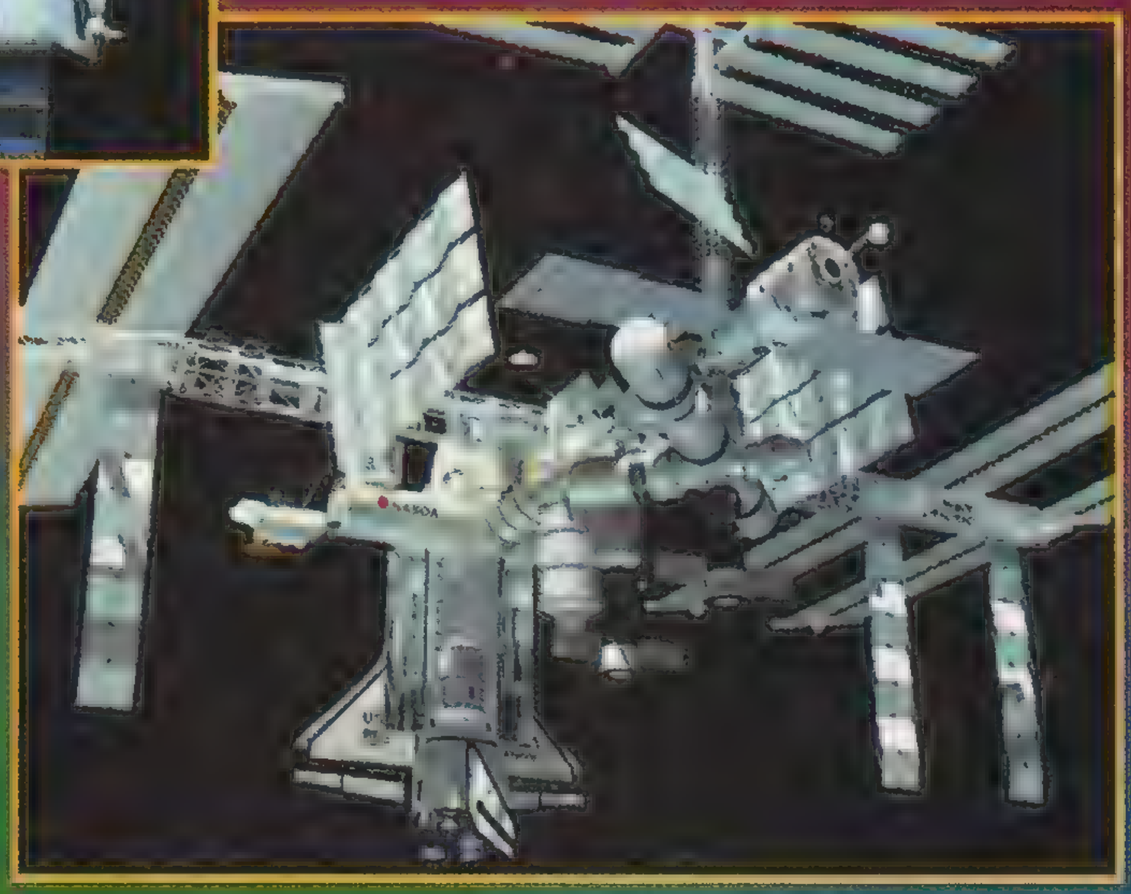
Frogger (The_Structor~HH)

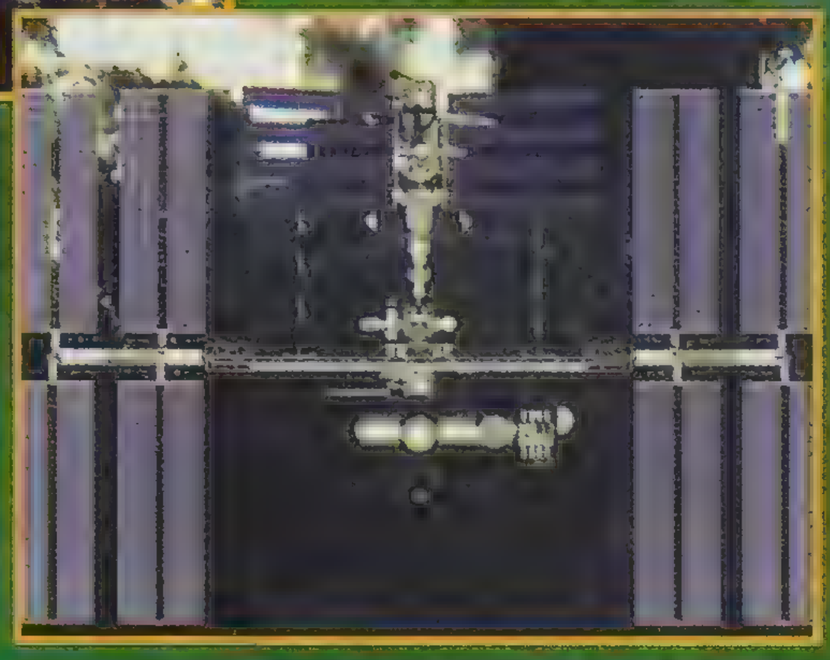
Stacja

Latanie w kosmos to bardzo fajna sprawa, ale człowiek jest takim bardzo dziwnym zwierzęciem, które zawsze chce czegoś więcej. Nie minęło dużo czasu i zaczęto wysyłać tam stacje kosmiczne – swobodnie orbitujące moduły, w których istniały warunki do przebywania kosmonautów, i to nawet przez kilka miesięcy. Niestety, takie zabawki są niezwykle kosztowne – wyniesienie na orbitę jednego kilograma ładunku kosztuje (według dzisiejszych cen)... 20 000 USD! A ponieważ przeciętna stacja kosmiczna waży zazwyczaj kilkanaście ton (i to „na sucho", bez żadnego dodatkowego wyposażenia i zaopatrzenia), więc oczywiste jest, że na utrzymywanie takich obiektów mogły sobie pozwolić jedynie dwa największe mocarstwa świata, czyli USA i ZSRR. Jednak Amerykanie i Rosjanie mieli różne pomysły na wykorzystanie tych urządzeń – Jankesi skupili się na programie Apollo, którego celem było wysłanie człowieka na Księżyc. Stacje kosmiczne traktowali jako cel drugorzędny, a ich flagowa konstrukcja tego typu – stacja Skylab – była użytkowana krótko i bez spektakularnych sukcesów. Tymczasem Rosjanie, przegrawszy księżycowy wyścig, skupili się na produkcji sond bezzałogowych, które wysyłali gdzie tylko się dało, oraz właśnie stacji kosmicznych. Ich pierwszym poważnym obiektem tego typu była stacja Salut, wykorzystywana w latach 70. i 80. To właśnie na jej pokładzie dzielni radzieccy astronauci bili rekordy przebywania w kosmosie, siedząc w stalowych puszkach po kilkaset dni! Niestety, wynik tych dokonań był tragiczny – po wielomiesięcznym przebywaniu w stanie nieważkości powrót na Ziemię oznaczał początek koszmarnych cierpień i fizycznego bólu. Nieszczęśni bohaterowie byli kalekami, niezdolnymi nie tylko do chodzenia, ale nawet do zwykłych ruchów ręką (zanik mięśni). No, ale cóż – jeśli nie można było przegonić Ameryki zaawansowaną techniką, to nie dbano tym bardziej o zdrowie i życie kosmonautów...

W 1985 roku poszybowała w niebo rosyjska stacja nowej generacji – Mir. To najsłynniejsze dziecko schyłkowego komunizmu było większe i potężniejsze niż jakakolwiek wcześniejsza konstrukcja kosmiczna, ale wraz z upadkiem systemu zaczęły się coraz częstsze i poważniejsze problemy. Powód był jak najbardziej prozaiczny – pieniądze. Nie odkryję wielkiej tajemnicy, stwierdzając, że gwałtowny rozwój badań kosmicznych napędzany był wyścigiem zbrojeń. W próżnię ładowano niewyobrażalne zwały kasy, a sztandarowym przykładem militarnej inwestycji kosmicznej był amerykański program Strategicznej Inicjatywy Obronnej, o którym być może powiemy sobie przy innej okazji (przybliżając rzecz w dużym skrócie, chodziło o „zawieszenie" w kosmosie ogromnego stada satelitów, wyposażonych w lasery, które zestrzeliłyby – w razie zmasowanego ataku nuklearnego – rosyjskie rakiety balistyczne). Niestety, po upadku muru berlińskiego okazało się, że pieniądze są dużo bardziej potrzebne na dole, na Ziemi. Obcięcie funduszy było tak radykalne, że w pewnym momencie zabrakło ich na sprowadzenie astronautów z Mira. Biedacy – prowadzili tam akurat jakieś badania i musieli się sporo naczekać, nim uzbierano wreszcie na „taksówkę" powrotną! Wkrótce dała też o sobie znać nieco zawodna (delikatnie mówiąc) technika radziecka i stację zaczęły trapić coraz to liczniejsze awarie. Najpoważniejsze z nich to np. dehermetyzacja jednego z modułów i uszkodzenie baterii słonecznych wskutek błędnego naprowadzenia bezzałogowego statku zaopatrzeniowego. Potem nastąpił całkowity „shutdown" głównego kompa, pożar jednej sekcji itd. Doszło nawet do tego, że kosmonauci musieli na jakiś czas założyć skafandry próżniowe, nim po kolejnej awarii stację „uzdatniono" do użytku. Nic więc dziwnego, że w końcu zaczęto przebąkiwać o jej ostatecznej likwidacji. Ostatnio jednak zainteresował się nią jakiś milioner, który chce zamienić staruszkę w kosmiczny hotel, w którym za jedyne 100 milionów baksów będzie można spędzić upojny weekend (a propos: niedawno Amerykanie prowadzili całkiem na poważnie eksperymenty dotyczące uprawiania seksu w kosmosie, jednak prekursorką cielesnych igraszek w stanie nieważkości była pewna radziecka astronautka, która uskuteczniała orbitalne figle już w 1984, w dodatku całkowicie spontanicznie...).







W międzyczasie, jeszcze za prezydentury Reagana, w roku 1984, sformułowano projekt utworzenia stale zamieszkiwanej stacji kosmicznej nowej generacji, której twórcami miała być Amerykańska Narodowa Agencja Kosmiczna (NASA) i jej partnerzy z innych krajów. Przez kilka lat program powoli wygrzebywał się z powijaków, aż w końcu w 1993 prezydent Clinton nakazał NASA radykalne obcięcie kosztów przedsięwzięcia i zaproszenie do programu Rosji. Częściowo w celu włączenia jej w międzynarodowe struktury służące badaniom i eksploracji Kosmosu, częściowo po to by przerzucić na nią część kosztów. Przy podejmowaniu decyzji brano też pod uwagę olbrzymie doświadczenie rosyjskich inżynierów w budowie i długotrwałej eksploatacji stacji kosmicznych, którego Amerykanie mogą im tylko pozazdrościć. Oprócz USA i Rosji w tworzeniu uczestniczy czternaście innych państw, a wśród nich

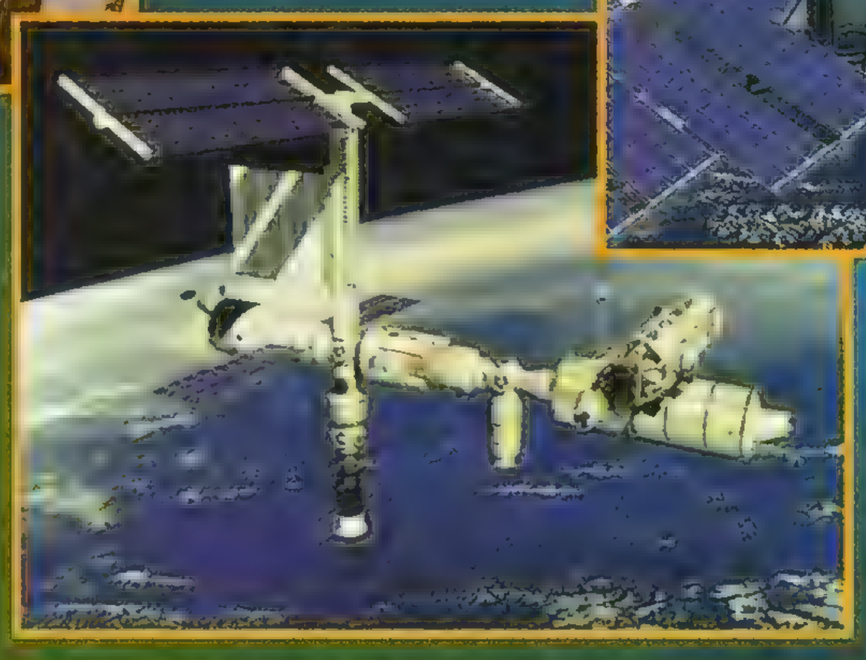
...a kosmiczna ALFA

Dopiero niedawno ludzkość wysłała swego pierwszego przedstawiciela poza granicę atmosfery, a już przebąkuje się o założeniu bazy na Księżycu i wyprawie na Marsa. Pierwszym krokiem do osiągnięcia tego celu ma być budowa międzynarodowej stacji kosmicznej

tak różne, jak np. Brazylia i Japonia. Celem, który przyświecał powstaniu stacji Alfa – w międzyczasie przemianowanej na Międzynarodową Stację Kosmiczną – było stworzenie kosmicznego centrum badań nad problemami związanymi z medycyną, ekologią i innymi dziedzinami nauki. Gotowa, w pełni wykończona MSK ma charakteryzować się naprawdę imponującymi parametrami. Jej ostateczna waga wyniesie... 470 ton, długość – prawie 90 metrów, a szerokość (łącznie z bateriami słonecznymi) – ponad 120 metrów. W pomieszczeniach stacji, o objętości porównywalnej z wnętrzem dwóch Boeingów 747, może przebywać na stałe sześciu lub nawet siedmiu astronautów. Całość składać się będzie z ponad stu elementów – na orbitę dostarczą je amerykańskie wahadłowce oraz rosyjskie rakiety Zenit i Proton (te ostatnie przez wielu ekspertów uznawane są za o wiele potężniejsze od najbardziej nawet zaawansowanych konstrukcji amerykańskich porównywalnej klasy).

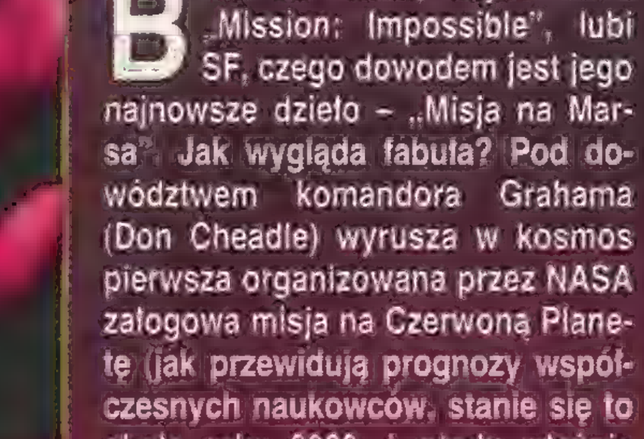
Przewidywano, że w ciągu pięcioletniego montażu odbędzie się więcej wyjść w otwarty kosmos niż przez cały dotychczasowy okres podboju kosmosu! Niestety, już od jakiegoś czasu wiadomo, że nic z tych radosnych planów nie wyjdzie i budowa stacji zaliczyła niezły poślizg. Początkowo nic nie zapowiadało dramatu i przygotowania przebiegały w spokojnej, wręcz sielankowej atmosferze. Pierwszy element stacji (nazwany Zaria), który zbudowali Rosjanie, został wystrzelony z kosmodromu Bajkonur pod koniec listopada 1998, a kilkanaście dni później swój pierwszy klocek – moduł Unity (Node 1) – wyekspediowali na orbitę Amerykanie. Przez jakiś czas oba moduły, przypominające wyglądem ogromne stalowe walce, dryfowały w przestrzeni, lecz w końcu przyszedł czas na ich integrację. W trakcie misji promu Endeavour mieszana amerykańsko-rosyjska załoga połączyła oba elementy, i w ten sposób budowa międzynarodowej stacji kosmicznej została rozpoczęta. Moduł rosyjski odpowiada m.in. za utrzymanie na orbicie całego zespołu (Zaria-Unity) oraz zaopatrzenie go w energię słoneczną. Służy on także jako stacja dokująca dla kolejnych elementów MSK oraz statków zaopatrzeniowych. Z kolei amerykańska Unity to coś w rodzaju łącznika, mającego stanowić w przyszłości pasaż komunikacyjny łączący pozostałe elementy. Następny w kolejności miał być rosyjski moduł serwisowy, dzięki któremu na pokład stacji mogliby wejść ludzie, ale tu właśnie pojawił się problem – otóż Rosjanie... nie wypełnili swojego zadania, tłumacząc się trudnościami finansowymi. W efekcie Amerykanie zostali zmuszeni do ostrego dofinansowywania partnera, jeśli chcą mieć nadzieję na dokończenie budowy. Problem jest tym bardziej palący, że sześciotonowy zapas paliwa Zarii umożliwia utrzymywanie zespołu na orbicie przez mniej więcej 500 dni, czyli do lata bieżącego roku. Jeśli przed upływem tego czasu Rosjanie nie dołączą swego elementu (a niewykluczone, że w chwili, gdy czytacie te słowa, już to uczynili – artykuł ten piszę pod koniec marca), owoc wieloletniej pracy kilkunastu tysięcy ludzi wypadnie z orbity i efektownie spłonie w atmosferze... Amerykanie władowali już w rosyjski moduł dodatkowe 700 milionów (!) baksów, ale jak dotąd nie widać, by Rosjanie byli usatysfakcjonowani tą kwotą. Cóż, tym razem to oni dyktują warunki... Co więcej, są tak pewni swego, że część otrzymanego od Amerykanów specjalistycznego wyposażenia wyekspediowali... na Mira (!), którego uparcie próbują reanimować. Zdesperowani Jankesi, widząc co się święci, zaczęli w iście szatańskim tempie przygotowywać własną wersję modułu serwisowego, lecz czy zdążą? Konsekwencje upadku programu MSK byłyby po prostu tragiczne – bezpowrotna utrata dziesiątków miliardów dolarów, redukcja setek miejsc pracy, zahamowanie międzynarodowej współpracy kosmicznej, anulowanie dziesiątków programów naukowych, które miały być realizowane na stacji, i wielu programów towarzyszących. Jeśli więc Rosja zawiedzie, cała nadzieja w Ameryce (który to już raz?!). Pytanie tylko... czy zdążą na czas?

Yossa



Misja na Marsa

Naukowcy przewidują, że człowiek wyląduje na Marsie około roku 2020. Ja wtedy już nie będę żył, dlatego film „Misja na Marsa" jest dla mnie prawdziwym prezentem. A nawet gdybym dożył tego cholernego 2020, to i tak na pewno to nie ja będę tam leciał



Brian De Palma, reżyser m.in. „Mission: Impossible", lubi SF, czego dowodem jest jego najnowsze dzieło – „Misja na Marsa". Jak wygląda fabuła? Pod dowództwem komandora Grahama (Don Cheadle) wyrusza w kosmos pierwsza organizowana przez NASA załogowa misja na Czerwoną Planetę (jak przewidują prognozy współczesnych naukowców, stanie się to około roku 2020, i wtedy właśnie rozgrywa się akcja filmu). Wyprawa ląduje na Marsie, gdzie udaje się jej zaobserwować niezwykłe zjawisko atmosferyczne – gigantyczną burzę piaskową. Załoga ginie, a do centrum dowodzenia misji na Światowej Stacji Kosmicznej dociera tajemniczy komunikat, wysłany przez Grahama. I na tym koniec... Natychmiast rozpoczynają się przygotowania związane z kompletowaniem załogi do misji ratunkowej, a w jej skład wchodzą: komandor Woody Blake (Tim Robbins), żona komandora – dr Terri Fisher (Connie Nielsen), pilot Jim McConnell (Gary Sinise) i młody naukowiec Phil Ohmeyer (Jerry O'Connell). Po trwającym sześć miesięcy locie wyprawa ląduje na Czerwonej Planecie, lecz to jest dopiero początek akcji – na miejscu dokonują odkrycia, które stanowi właściwe zawiązanie fabuły.

STAN NIEWAŻKOŚCI

Największym wyzwaniem dla twórców filmu okazało się odtworzenie stanu nieważkości i wyglądu Marsa. De Palma mówi: „Musiałem sprawić, że widzowie poczują się tak, jakby sami znaleźli się w stanie nieważkości, gdzie traci się poczucie kierunku. Czułem się, jakbym kręcił film o niewidomym lub głuchym i starał się pokazać widzom, co to znaczy żyć w ciemności lub kompletnej ciszy. Musiałem sprawić, by wypracowali sobie orientację w przestrzeni, jakby sami odbywali podróż na Marsa". A Tim Robbins dodaje: „Szybko przekonaliśmy się, że w stanie nieważkości nic nie dzieje się zbyt szybko. Gdy ktoś czymś w ciebie rzuci, zawsze masz czas, by to złapać. „To, co na ekranie wygląda tak wspaniale – swobodne poruszanie się ludzkich ciał, bez ograniczeń stawianych przez ziemską grawitację – kosztowało aktorów i specjalistów od efektów największy wysiłek. Cała sztuczka wykonania realistycznych scen poruszania się w przestrzeni jest już dosyć znana w filmowym świecie. U sufitu studia zawieszono niewielką aluminiową klatkę, w której umieszczono techników. Manipulowali oni ruchami aktorów, zawieszonych pod nimi na linach. Skonstruowano specjalną pompę hydrauliczną, która podnosiła i opuszczała aktorów".

MARS

Mars jest pod wieloma względami podobny do Ziemi: są tu zmieniające się warunki atmosferyczne, doba niewiele dłuższa od ziemskiej, chmury, wulkany, wąwozy, góry, pustynie i białe czapy polarne. Mars jest jednak suchy i zimny, na jego powierzchni panuje temperatura od -120 do +25 stopni Celsjusza. Powierzchnię planety pokrywa czerwony pył, stąd określenie „Czerwona Planeta". Filmowy Mars powstał na wydmach na południe od Vancouver, i była to największa dekoracja w dziejach kina. Krajobraz marsjański zajmował powierzchnię 55 akrów, tworzyły go wydmy pokryte ekologiczną farbą w aerozolu (zużyto jej niemal pół miliona litrów). Ale realistyczne odtworzenie warunków panujących na Marsie nie było łatwe także z innych względów. Jak zauważył Ed Verreaux, odpowiedzialny za filmową scenografię, istnieje zasadnicza różnica między Ziemią a Marsem: „W każdym miejscu na Ziemi, nawet na najbardziej jałowej pustyni, zawsze znajdzie się coś zielonego. Rośliny są wszędzie". Kolejne wyzwanie stanowiło odtworzenie klimatu i warunków atmosferycznych panujących na Marsie. A zdarzają się tam zjawiska z ziemskiego punktu widzenia niezwykłe – największym fenomenem są burze piaskowe, które trwają nawet po kilka miesięcy. Te warunki pomogły odtworzyć zbudowane specjalnie w tym celu potężne dmuchawy o mocy 350 koni mechanicznych, które wyrzucały z siebie tumany piasku w odcieniu głębokiej czerwieni.

Za sekwencję burzy piaskowej i deszczu meteorytów odpowiedzialny był zespół z Dream Quest Images. W jednej z najważniejszych scen w filmie burza piaskowa przybiera tajemnicze i fantastyczne formy, zmienia się w wir. Jak mówi Hoyt Yeatman, odpowiedzialny za to: „Wir łączy w sobie cechy naturalne i ponadnaturalne. Musieliśmy go tak animować, by przypominał monstrualną istotę i budził grozę, a zarazem wydawał się naturalnym zjawiskiem, niczym zwykła burza piaskowa. Ze względu na rozmiary całego zjawiska był to niesłychanie żmudny proces". O bardziej tradycyjne efekty specjalne postarała się ekipa ze studia Industrial Light and Magic, a na końcowe rezultat pracował sześćdziesięcioosobowy zespół animatorów, modelarzy i malarzy. Na uwagę zasługuje scena, kiedy to po wylądowaniu na Czerwonej Planecie załoga astronautów oprowadzana jest przez przedstawiciela obcej cywilizacji po holograficznym planetarium, gdzie odkrywa przebieg ewolucji życia na Ziemi. Na jej oczach wszystko wciąż przyjmuje nowe formy, obserwujemy niekończący się proces przemian dążących do doskonałości. Ten efekt płynności uzyskano dzięki wizualizacji procesu ewolucji, animując siedem różnych gatunków zwierząt: pantofelka, rybę, jaszczurkę, krokodyla, dinozaura, mamuta i bizona. Realizacja tej sekwencji, która na ekranie trwa 84 sekundy, zajęła dziesięciu animatorom przeszło 5 miesięcy.

Chelsea

„Misja na Marsa"
Polska premiera: 05.05.2000
Reżyseria: Brian De Palma
Scenariusz: David S. Goyer, Ted Tally, Jim Thomas, John Thomas, Graham Yost
Muzyka: Ennio Morricone
Zdjęcia: Stephen H. Burum
Scenografia: Ed Verreaux
Efekty specjalne: John Johns
Obsada: Don Cheadle, Kim Delaney, Tim Robbins, Jerry O'Connell, Gary Sinise, Jody Thompson

cybernet

Technognosis

Jeżeli spędzają Ci sen z powiek wątpliwości podobne do tych, które rodziły się w głowie bohatera filmu „Matrix", to może pora spojrzeć prawdzie w oczy. Jesteś gnostykiem. Albo świrem. Albo jednym i drugim na raz

„Przybyłem ze światła i od bogów, a otom na wygnaniu, oddzielony od nich".

Fragment Trufa.n M7

„Dla Was jedynie, synowie wiedzy i mądrości, napisaliśmy to dzieło. Badajcie księgę, skupcie się na tym zamiarze, który rozproszyliśmy po wielu miejscach, to zaś co zakryliśmy w jednym miejscu, odsłoniliśmy w innym, aby zostało zrozumiane przez waszą mądrość".

Heinrich Cornelius Agrippa von Netesheim. „De occulta philosophia"

„Nikt mi nie zdoła wyperswadować, że nasz swiat nie jest owocem jakiegoś mrocznego boga, którego cień wydłużam, i że nie jest moim obowiązkiem wyczerpanie konsekwencji przekleństwa ciążącego nad nim i nad jego dziełem... Niczym gangrena, ciało rozciąga się coraz bardziej na powierzchni globu".

Emil Cioran

„Matrix" braci Wachowskich odkrywa gnozę w konwencji filmowego SF. Ale to tylko forma. Jeżeli problem, przed którym staje Neo nie jest dla Was po prostu wymyśloną koncepcją stworzoną po to, by producent zarobił trochę kasy, to jesteście na najlepszej drodze do odkrycia swojej gnostyckiej tożsamości. „Z tym światem jest coś nie tak..." – to przeczucie, które towarzyszy bohaterowi „Matriksa", przeradza się w chęć głębszego poznania, zdobycia wiedzy o tym, co skrywa rzeczywistość, powszechnie uważana za tę prawdziwą i jedyną. Dla Wybranego jest to tylko iluzja. Iluzja skrywająca inny wymiar.

MODEL POZNANIA W GNOZIE

Racjonalistyczny model poznania, który jest dziedzictwem starożytnych Greków i wciąż funkcjonuje w naszej kulturze oznacza poznanie poprzez przyczynę. W ten sposób świat jawi się jako łańcuch przyczynowo-skutkowy, powszechnie uważany za jednokierunkowy. Jest to sposób postrzegania świata, który wciąż obowiązuje w takich dziedzinach jak logika czy programowanie komputerów. Natomiast zupełnie inaczej jest już w nowych dziedzinach nauki takich jak np. fizyka kwantowa, gdzie skutek może oddziaływać na własną przyczynę – a to właśnie odpowiada modelowi poznania znanemu z systemów gnostyckich.

W tym ujęciu człowiek jest ofiarą kosmicznego spisku, a wiara w istnienie takiego spisku stanowi sposób uwolnienia się od wyrzutów sumienia i odpowiedzialności za całe zło. Gnostyk czuje się wygnańcem, ofiarą ciała, które uważa za grób i więzienie. Jest WRZUCONY w świat, z którego musi wyjść. Mimo iż pozostaje więźniem tej chorej rzeczywistości, człowiek czuje się obdarzony nadludzką potęgą. Istotą mocy tego nadczłowieka (Wybrany) jest to, iż zbawienie osiąga przez odkrycie tajemnicy świata. Gnostycy, uważali byt-dobro i byt-zło za dwie sobie wrogie, ale równorzędne potęgi i uczyli, że dusza popełnia zbrodnię pogrążając się w otchłań materii. Zbrodnia przybrała postać cielesnego świata zmysłów, w którym panuje zło i ciemięży dobro. Przyjdzie jednak chwila, kiedy ten świat spotka zagłada i wszystko wróci do swej pierwotnej równowagi.

Lecz, jak wiadomo, im bardziej jesteśmy sfrustrowani, tym łatwiej ulegamy pragnieniu wszechwładzy i żądzy odegrania się. Jeśli człowiek zdoła powrócić do Boga, to się uwolni. Prawda jest ra już w sobie ziarno zła, a to – z założenia – czyni je sprzecznym, nieidentycznym z sobą samym. Jego wykonawca, Demiurg, stworzył niestabilny świat w którym cząstka bóstwa zostaje jakby uwieziona czy też wygnana. Jak pisze Umberto Eco: „Świat stworzony przez pomyłkę jest kosmosem poronionym. Jednym z pierwszych skutków tego poronienia jest czas, niekształtna imitacja wieczności".

TAJEMNICA

Każdy przedmiot ziemski lub niebiański skrywa jakąś tajemnicę inicjacyjną. Gnostycy twierdzą, że wyjawiona niczemu nie służy. Jak zauważa Eco: „Za każdym razem gdy odkrywamy jakąś tajemnicę, będzie nią ona tylko wtedy, kiedy odsyła do innej tajemnicy, w ciągłym ruchu do tajemnicy ostatecznej. [...] świat sympatii to labirynt. Ostateczna tajemnica nie ma racji bytu. Tajemnica hermetyczna musi pozostać tajemnicą pustą, gdyż ten kto uważa się za zdolnego do odkrycia jakiejkolwiek tajemnicy, nie dostąpił prawdziwej inicjacji i zatrzymał się na powierzchownym poziomie znajomości kosmicznego misterium".

To tylko krótki wstęp do tematu. Jeżeli jesteście zainteresowani możecie poznawać ten temat korzystając z adresu www.gnosis.org. Poza najważniejszymi tekstami hermetycznymi znajdziecie tam mnóstwo linków, które poprowadzą Was przez oplatającą świat gnostycką sieć.

Brixton

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji **NEW S SERVICE**, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział **KONIEC WIEKU**, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale **HARDWARE** staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię **DVD**. W dziale **INTERNET** zamieściliśmy dekadencki materiał o **HACKER**-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzucilismy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w **KOMPENDIUM WIEDZY** zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu **NEON GENESIS EVANGELION**, oraz coś ekstra – pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron

za 19.90

+ 4.60 koszty wysyłki = 24.50

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na rok

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer **(0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰)**. Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

1 szt. – 1,90	6 szt. – 4,50
od 2 do 3 szt. – 2,60	od 7 do 9 szt. – 5,40
od 4 do 5 szt. – 3,50	

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,30 + 5,70 = 39,20**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,60 = 24,50**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł

NEO'03 3.50 zł

NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł

NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

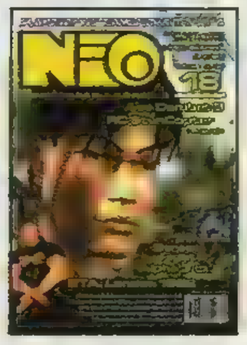
NEO'13 4.50 zł

NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł

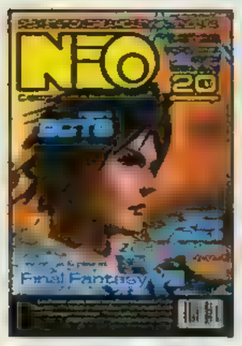
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.00 zł

NSS'73 5.00 zł

NSS'74 5.00 zł

NSS'75 5.50 zł

NSS'76 5.50 zł

NSS'77 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4 do nabycia w sieci sklepów EMPIK

Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 79**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **NEW S SERVICE**

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NEW S SERVICE:**

68	69	70	71	72	73	74	75	76	77

Zamawiam następujące numery **NEO:** 2 3

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23

Zamawiam nast. nr **ANIMEGAIDO:** 3 4/8 9

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 79**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XLL
2	—	—	—	—
3	—	☐	☐	—
7	—	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	☐	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	☐	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	☐	—	☐	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	☐	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

INNE

Plecak granat. 5 —
Plecak czerw. 6 —
Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 79**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.60 = 24.50

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA**
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **39.20** ☐

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej

Numer Klienta

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Plecaki bardzo uniwersalne

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

Torba „konsolówka" książki też może nosić

Ceny zawierają koszty przesyłki

Bawełniane T-shirty

Nasze produkty wykonane są na:
SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.
wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

TEL. (0-22) 631-42-24

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA ← ZMIANA ADRESU SIEDZIBY FIRMY ↑ NOWY NR.TEL.

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

pon-pt w godz.11-18

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z 3-letnią GWARANCJĄ.!!!

Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.

ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 466 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 6800 MB 66/ATA
CD-ROM 48x LG, SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 1850 zł

PIERWSZA WPŁATA
RATA MIESIĘCZNA
NA 12 M-CY 170,09
NA 18 M-CY 120,67
NA 24 M-CY

DOPŁATA DO STANDARDU ATX (FSB 133 Mhz)- 120 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:

INTEL PENTIUM II 500 MHZ CELERON A +128 cache	60
INTEL PENTIUM II 533 Mhz CELERON A +128 cache	190
INTEL PENTIUM III 550 Mhz 512c	630
INTEL PENTIUM III 600 Mhz 512c	880
INTEL PENTIUM III 650 Mhz 512c	970
INTEL PENTIUM III 700 Mhz 512c	1400
INTEL PENTIUM III 533 Mhz 256c 133 Mhz	720

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	120
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	360

CD-ROM DOPŁATY:

HITACHI DVD 8x/40x	560

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 8400 MB ULTRA DMA	60
HDD 13600 MB ULTRA DMA	150
HDD 18200 MB ULTRA DMA	240
HDD 20400 MB ULTRA DMA	280

MODERNIZACJE

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT
CENNIK Z DNIA 12.IV 2000

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP + 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 870 zł

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (133 Mhz FSB) ATX AGP +ATA 66 + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA1070 zł

PROCESOR PII CELERON 466A + PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1600 Mhz (133 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66 + AGP PRO + 32 MB RAM 100 Mhz + OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1700 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

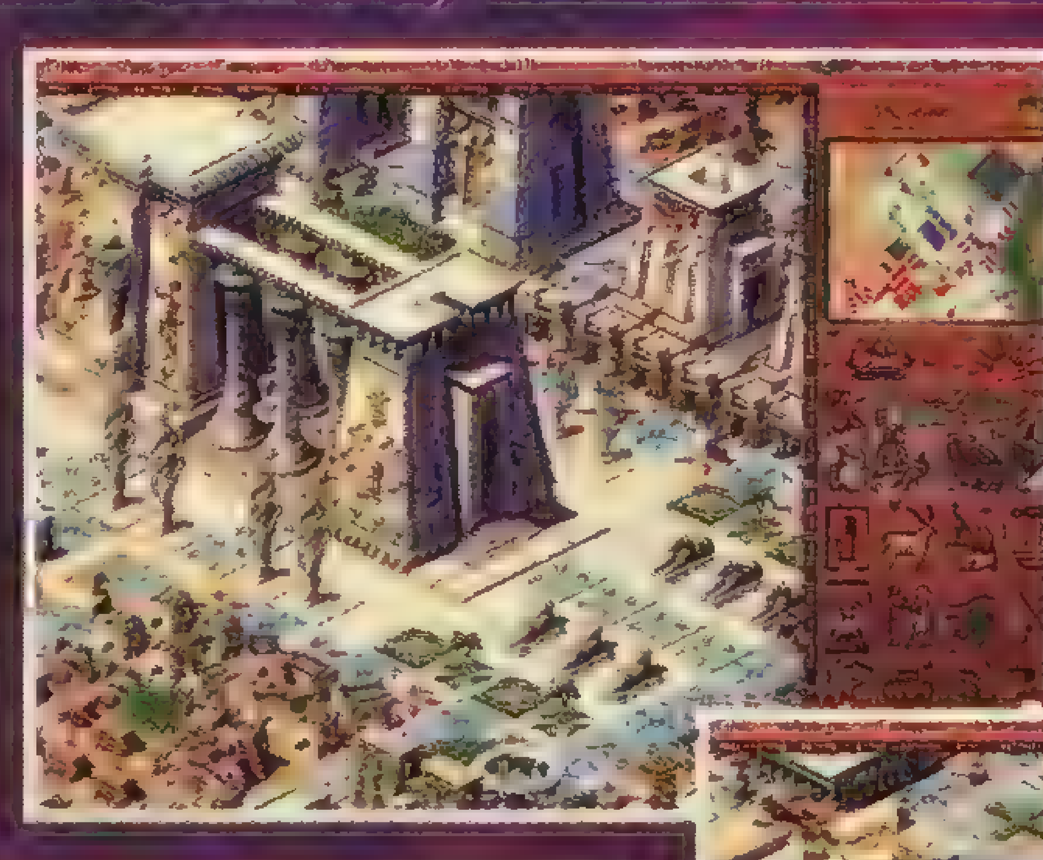
KARTY GRAFICZNE	
PROLINK RIVA TNT2 32MB BOX PCI	405
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB BOX	340
PROLINK RIVA TNT2 M64 32MB BOX TV-OUT	360
PROLINK GEFORCE 32MB BOX TV-OUT	555
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB AGP OEM	865
CREATIVE GEFORCE 256 ANIHILATOR 32MB DDREM AGP BOX	1210
MATROX MILLENNIUM G400 16MB SDRAM AGP	580
MATROX MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP	750
MATROX MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD	855
DIAMOND VIPER II 32MB SAVAGE 2000 OEM	855
STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	505
STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	615
S3S 8MB AGP	135
DEKODERY DVD ART DEKODER PCI	350
DEKODERY DVD ART DEKODER PCI + PILOT	405
DEKODERY DVD CREATIVE DEKODER Dxr3	390
KARTY MUZYCZNE	
CREATIVE SOUND BLASTER 128 PCI OEM	115
CREATIVE Sound Blaster Live! 1024 OEM	270
CREATIVE Sound Blaster Live! Player1024 CT4760 box	385
CREATIVE Sound Blaster Live! + zestaw głośnikowy FPS 1000	630
CREATIVE Sound Blaster Live! Platinum box	865
MODEMY	
ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	145
ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewn. trzy Rockwell	336
USR SPORTSTER 5600 WEW	345
USR SPORTSTER 5600 ZEW FLASH	450
USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	525
NAGRYWARKI	
CD-RECORDER LG CED-8080B 4/4/32 OEM	835
CD-RECORDER LG CED-8080B 8/4-RW/32 BOX	1145
CD-REWRITER YAMAHA 8/4-RW/24 SCSI OEM (+ oprog)	1195
CD-REWRITER YAMAHA 8/4-RW/24 ATAPI OEM (+ oprog)	1135
CD-REWRITER YAMAHA 8/4-RW/24 SCSI BOX	1255
HP CD-RECORDER 9110i 8/4/32 OEM	1000
HP CD-RECORDER 9110 AT 8/4/32 BOX	1055
HP CD-RECORDER 9210e 8/4-RW/32 SCSI	1700
HP CD-RECORDER 9310i 10/4-RW/32 BOX	1215
HP CD-RECORDER 8210e 4/4/6 USB EXT	1250
RICOH MP7080A-DP 8/4/32 BOX	1095
RICOH COMBO MP9060A-DP CD-RW&DVD-ROM 6/4/24/DVDx4	1379
MITSUMI CD-RECORDER 4/4/24 BOX	840
MP3	
ODTWARZACZ MP-3 32MB YP-E32PES	640
ODTWARZACZ MP-3 64MB YP-E64PES	1120
GŁOŚNIKI	
SAMSUNG SMS 5100 SUBWOOFER	245
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND OEM	410
CREATIVE FPS 1000 4PTSURROUND BOX	450
CREATIVE FPS 2000 4PT SURR. DIGIT	765
CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500 DIGITAL	1440
5+1 THEATRE + SOUND CARD 6 CHANEL	830
TUNERY TV	
PROLINK PV-BT878P TV +PILOT	270
PROLINK PV-BT878P TV +FM+PILOT	315
PROLINK DIGITAL VCR PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK STUDIO PAK +FM+PILOT+TXT+CAPTURE	350
PROLINK POWER STUDIO PAK +KAM.DIGITAL+TXT+CAPTURE	450
PROLINK FM + KAMERA EQ	470
PROLINK MEETING PAK PLUS +FM+KAM PHILIPS+CAPTURE	705
CAPTURE TV+PILOT+TXT+PAL-D/K (APAC)	260
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT	360
AVER CAPTURE '98 DK/BG VCR TXT+PILOT STEREO	385
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO	415
AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+PILOT+RADIO STEREO	455
MACH-TV CAPTURE DK/BG + PILOT	315
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT	335
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	350
LIFE VIEW PHONE DK/BG TXT +RADIO +PILOT	330
TV TRITAN DUAL AUDIO+PILOT+TXT	395
KARTY VIDEO-KONFERENCJA	
PROLINK VIDEOCONFERENCMEETING PAK LITE +KAM.DIGITAL +MIK	245
PROLINK VIDEO-CONFERENCMEETING PAK +KAM PHILIPS +MIK	440

MONITORY	
ARCUS MONO 9"	[illegible]
ARCUS MONO 14" 1464	[illegible]
LG 520Si LR NI 15"	700
LG 575N 15" OSD DIGITAL	795
LG 560M	745
LG SN775N 17" OSD DIGITAL	1135
LG 77M 17"	1230
LG 795SC 17" 100MHz 0.26	1465
LG 5N77FT FLATRON + COLOREFFECT	1479
LG 912U 19" + mysz radiowa	1935
LG 570LS 15" LCD flat + mysz radiowa	4695
SAMSUNG Samtron 56E 15" (2 lata gwarancji)	655
SAMSUNG Samtron 56B 15" (2 lata gwarancji 1280x1024 60Hz OSD	710
SAMSUNG Samtron 75E 17" (2 lata gwarancji 1280x1024 60Hz OSD	1000
SAMSUNG 550s 15"	715
SAMSUNG 550b 15"	835
SAMSUNG 750s 17"	1230
SAMSUNG 700 IFT	1775
SAMSUNG 950p 19"	2450
SAMSUNG 900IFT 19"	2790
SAMSUNG 900NF 19"	2645
SAMSUNG 1100P PLUS 21"	5625
HITACHI CM 6.. ET 17" H 0,23	1270
HITACHI CM 650 ET 17"	1656
HITACHI CM 814 ETM PLUS 21" H 0.21	4230
HITACHI CM 815 ET PLUS 21" H 0.21	5565
PHILIPS 104B 14"	585
DRUKARKI	
HP DESK JET 610C	425
HP DESK JET 840C	619
HP DESK JET 930	830
HP DESK JET 950	1149
HP DESK JET 970 CXI	1435
HP DESK JET 1100 PHOTOSMART	1599
HP DESK JET 1120C (A3)	1659
HP DESK JET 1220C	2199
HP DESK JET 2000C	1775
HP OFFICE JET T65 (kopiarka drukarka scaner fax (color))	2195
HP OFFICE JET R45 (kopiarka drukarka scaner)	1550
HP OFFICE JET R65 (kopiarka drukarka scaner)	2470
HP LASER JET 1100	1565
HP LASER JET 1100A (kopiarka drukarka scaner)	2349
OKI 3320	1615
OKI 3321	1215
PANASONIC KX-P1150 PL 9 igieł 10"	415
PANASONIC KX-P1654 PL 9 igieł 15"	1065
PANASONIC KX-P6100 LASER [illegible]	1295
SKANERY	
PLUSTEK OPTICPRO P12 + FINEREADER	325
PLUSTEK OPTICPRO U12 +FINEREADER USB	395
PLUSTEK OPTICPRO 9636T (z przystawką do negatywów)	455
PLUSTEK OPTICPRO 1236CT (z przystawką do negatywów)	435
PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER	495
PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER USB (z przyst. do neg.)	585
PLUSTEK OPTICPRO A3+FINEREADER	1695
HP C7167A SCANJET 3200C	495
HP C7 197 SCANJET 5200C	1085
HP SCANJET 5300	1245
HP SCANJET 6300C	4545
ARTEC ULTIMA 2000 + FINEREADER 4	225
ARTEC AM12U PLUS USB EPP	395
ARTEC 1236U iMAC & PC + FINEREADER	345
ARTEC AM12S SCSI	500
KAMERY	
KAMERA PC [illegible]	245
KAMERA PC CREATIVE WEB AM III USB	275
KAMERA PC CREATIVE VIDEO BLASTER WEBCAM GO USB	460
SAMSUNG KAMERA PC MPC-C10 USB	249
KAMERA PC ZOLTRIX EAGLECAM USB	295
KAMERA LG PC LPC-U30 USB	275
KAMERA LOGITECH QUICKCAM HOME CEM USB	300
PLAYSTATION	
KONSOLA SCPH-5502	500
KONSOLA SCPH-9002C	530
KONSOLA SCPH-9002C + TORBA PSX + DUAL SHOCK	580
KONSOLA SCES-9002C + GRA GRAN TURISMO PL + DUAL SHOCK	640
SONY KONTROLER DUAL SHOCK GRAY	135
SONY KONTROLER DUAL SHOCK BLUE	135
KONTROLER KABEL ZE ZŁĄCZEM EURO (EURO AV CABLE)	190

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!
!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!
!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

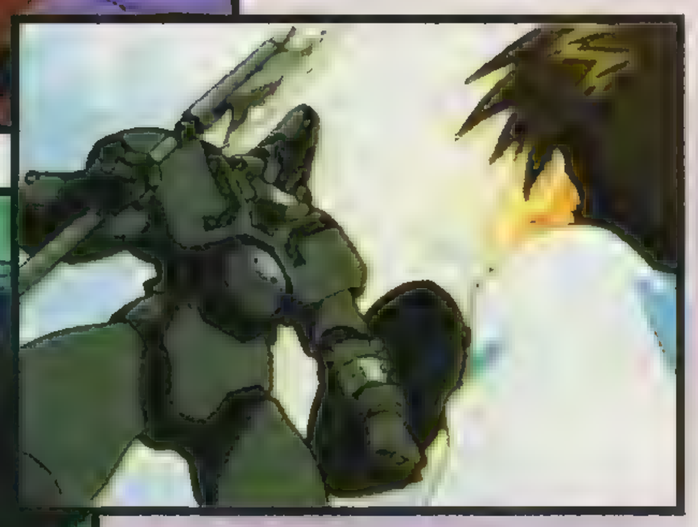
Rozwiązanie konkursu FARAON

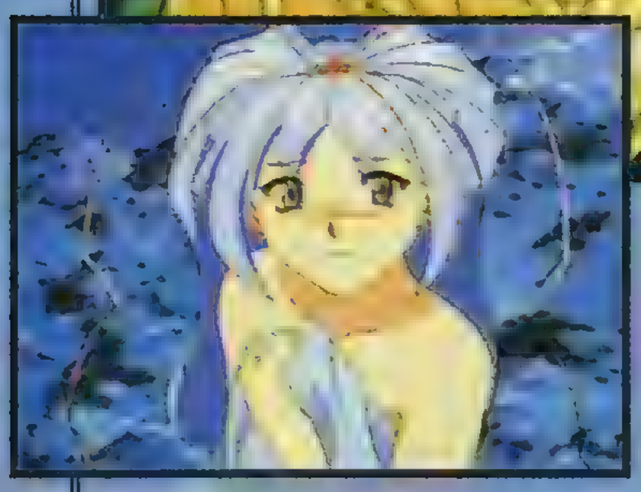
Jerzy Golański, Przemyśl; Krzysztof Krzyżanowski, Warszawa; Adam Cichalewski, Kutno; Juliusz Konczalski, Warszawa; Łukasz Koziołek, Kielce; Maciej Zaremba, Wróblew; Damian Juras, Kęty; Wojtek Szczygielski, Racibórz; Sebastian Kruszewski, Elbląg; Adrian Schwach, Warszawa; Stanisław Chodkowski, Warszawa; Arkadiusz Wójcik, Nowe Miasto; Grzegorz Tupikowski, Szczecin; Łukasz Lazar , Racibórz; Mateusz Czechowicz, Krosno; Miłosz Patrylak, Kraków; Paulina Strzelińska, Koło; Jerzy Karpiński, Starogard Szczeciński; Marcin Haręża, Gdańsk; Tomasz Bzinkowski, Starachowice; Ariel Wielgus, Lublin; Bartosz Kudlicki, Tomaszów Lubelski; Zbyszek Sylwestrzak, Władysławów; Bartek Grzanka, Kłodawa; Łukasz Kamiński, Rowy.



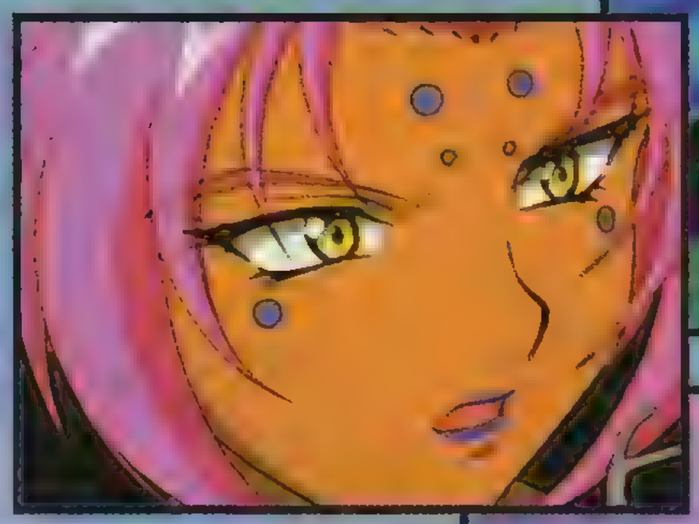
Tym razem skośnoocy scenarzyści postanowili diametralnie zmienić koncepcję oferowanego przez siebie produktu i oto zamiast sprowadzać na Ziemię coraz to dziwniejszych przedstawicieli „kosmicznej inteligencji", to właśnie swych pobratymców, czyli – oczywiście – mieszkańców naszej rodzinnej planety Ziemia, przenieśli do zupełnie nieznanego, utrwalonego w ostatecznym kształcie otoczenia Tenchiego sprawa nie była jeszcze taka prosta – bo trzeba było przynajmniej w jakimś stopniu trzymać się ziemskich realiów. Co prawda, oczywiście także i w fantastycznym „El Hazard" mamy zamknięty krąg postaci pierwszoplanowych, lecz już sam fakt przebywania głównego bohatera w zupełnie mu nieznanym świecie w sposób naturalny pozwala włączać nowe postacie i zaskakujące sytuacje.

Podobnie jak „Tenchi Muyo" także i „El Hazard" jest komedią fantastyczną.





nowego i wspaniałego świata. Dzięki temu prostemu zabiegowi, konstytuującemu niniejszą opowieść fabularną, serial, który dziś omawiamy na naszych łamach, jest bardziej otwarty niż jego poprzednik ze stajni Pionieera (jeśli nie pamiętacie, o co szło w historii „Tenchi Muyo", to odsyłamy do ostatnich wydań Manga Roomu, na przykład do numeru 76 – przyp. red.). Po prostu – gdy wszystko dzieje się w realiach wymyślonych przez scenarzystę od A do Z, dużo łatwiej jest autorowi dodawać do tworzonego przez siebie świata nowe elementy, czy to postacie, czy też wydarzenia. W przypadku



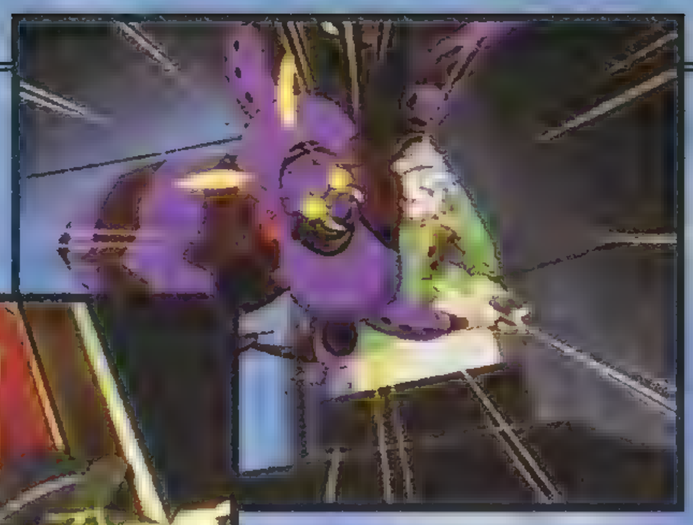
Ale warto zauważyć, że wykorzystano w niej komponenty z bardzo różnych podgatunków SF – oczywiście jest to przede wszystkim fantasy, ale znalazły się tu nawet fragmenty cechujące wytwory cyberpunku. Świat, w którym toczy się akcja tej fabuły, tworzy skomplikowana mozaika elementów kultury arabskiej, indyjskiej i japońskiej, słowem – to, co nasi przodkowie ogólnie nazywali Orientem. A wszystkie opisywane tu wydarzenia mają miejsce jakiś czas po wielkiej katastrofie – żyjący w otoczeniu scenografii „Baśni z tysiąca i jednej nocy" ludzie depczą (przede wszystkim w przenośni, ale czasami i dosłownie) po ruinach prastarej, niezwykle wysoko rozwiniętej cywilizacji. Bohaterowie serialu: Makoto Mizuhara, podkochująca się w nim Nanami Jinnai, jej chorobliwie ambitny brat Katsuhito Jinnai oraz ich nauczyciel z college'u – sensei Fujisawa, muszą więc radzić sobie w obcym świecie, który nawet przed swymi rodowitymi mieszkańcami kryje mnóstwo niezwykłych tajemnic.

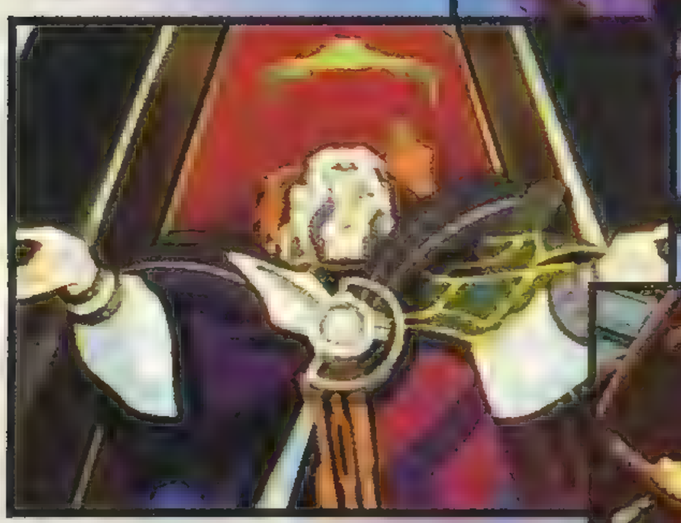
„El Hazard: The Alternative World" to już czwarta seria (a druga telewizyjna) mangowej epopei rozgrywającej się w świecie „El Hazard". Jej autorzy, idąc wzorem niezapomnianego „Tenchi Muyo", rozpoczęli dwutorowo: pierwsza seria OAV (czyli filmów wideo) i pierwsza seria telewizyjna (na Zachodzie rozpowszechniana pod tytułem „The Wanderers") różniły się miedzy sobą sposobem poprowadzenia fabuły i charakterami postaci, mimo iż opowiadały właściwie jedną i tę samą historię. Wielu fanów uważa wszakże, że w wersji telewizyjnej granica możliwego do zaakceptowania przez widza infantylizmu została już znacznie przekroczona. Całe szczęście, że do dorobienia „ciągów dalszych" wybrano tę „poważniejszą" wersję – otrzymaliśmy więc kolejną dawkę: OAV–kę „El Hazard 2" oraz telewizyjny film „El Hazard: The Alternative World". Akcja obu z nich toczy się zgodnie z chronologią i tym razem już bez większych udziwnień.

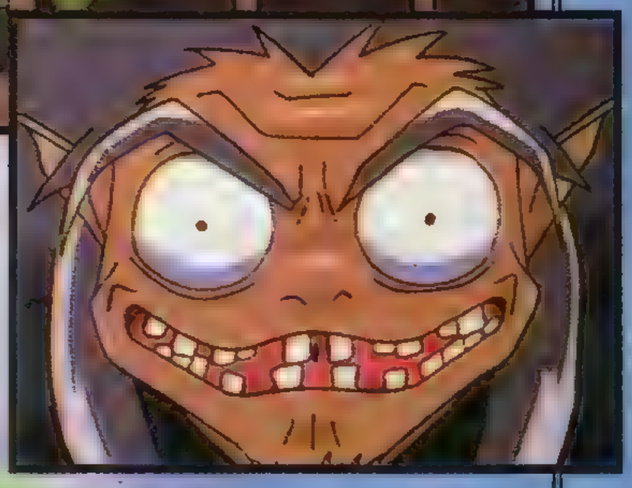
Oto nasi skośno– i wielkoocy bohaterowie zostają wysłani do alternatywnego świata El Hazard – bardziej zaawansowanego technicznie, ale chylącego się już ku upadkowi. Świata, w którym ci nieliczni, którzy mają dostęp do zaawansowanej techniki, panują nad żyjącymi na krawędzi nędzy masami biedaków. Ci pierwsi też zresztą nie pławią się w przesadnym zbytku, gdyż odziedziczona po dalekich przodkach technika dla obecnie żyjących jest tak zrozumiała, jak całki dla ucznia polskiej podstawówki (magia, ciemna magia i czerwone liliputki – przyp. red.). Brak energii i ziemi nadającej się pod uprawę (czyli pod produkcję rolną, inaczej – taką, która daje papu – przyp. red.) zdają się przesądzać o przyszłości tego świata. Jedynie wojsko jest jeszcze w stanie zapewnić jako takie funkcjonowanie gospodarki (no, ma wszak wielowiekowe doświadczenia w tej dziedzinie – przyp. red.), czyli gromadzenie i rozdział nadwyżek żywności. I to właśnie jedynie wojskowi specjaliści mogą utrzymać w działaniu ostatnie, coraz częściej psujące się generatory energii (pewnie w El Hazard też sporo władowano w program Wojen Gwiezdnych – przyp. red.).

EL HAZARD
THE ALTERNATIVE WORLD

Gdy seria „Tenchi Muyo" straciła rozpęd i wyczerpała się jej koncepcja fabularna, wydawca – Pioneer – rzucił na rynek kolejnego asa – „El Hazard: The Magnificent World"

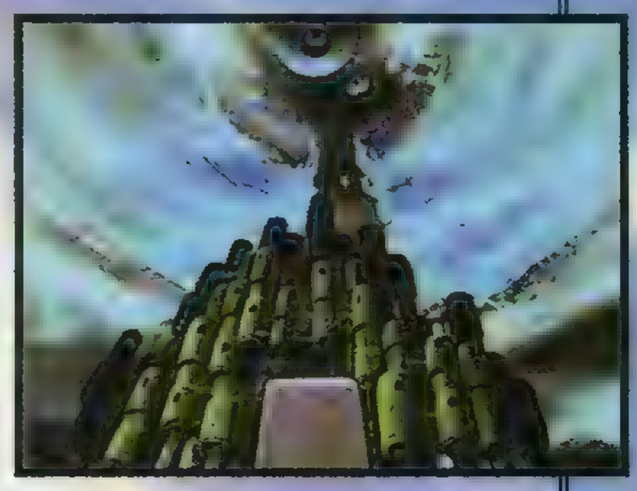


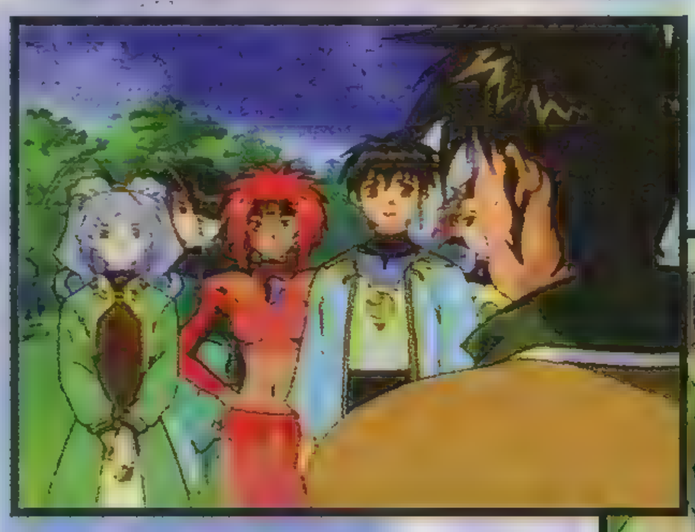


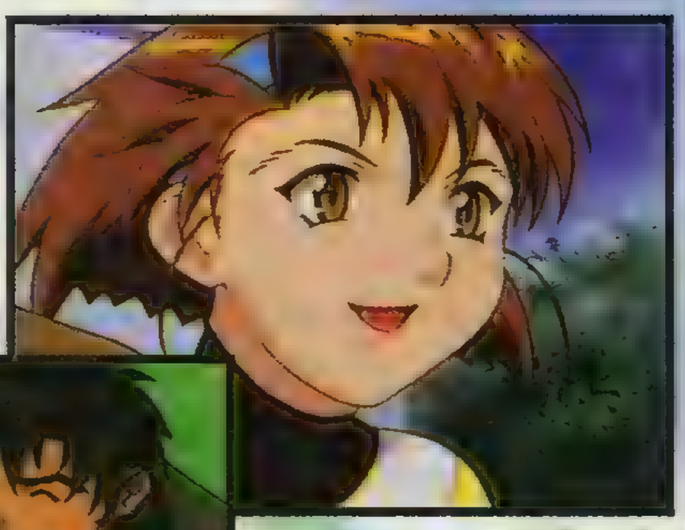


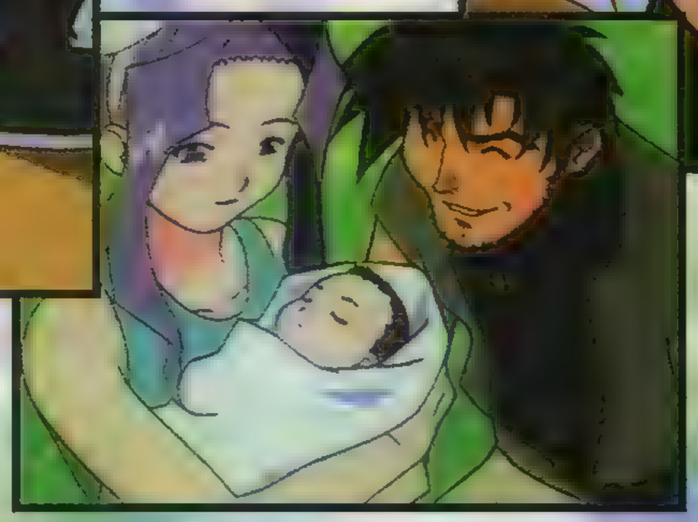
Dyktatura zupaków kończy się jednak buntem (zgodnie zresztą z historycznymi doświadczeniami ze świata realnego – przyp. red.), wybucha rebelia. Tak czy inaczej – to brak surowców i żywności oraz rozpad z trudem utrzymywanego porządku powoduje, że alternatywny świat El Hazard zmierza ku zagładzie. A głęboko pod ziemią rozwija się już nowa rasa – Bugrom. Słabi jeszcze i pokraczni potomkowie owadów cierpliwie czekają na moment, gdy staną się koroną stworzenia – w miejsce wymierających ludzi.

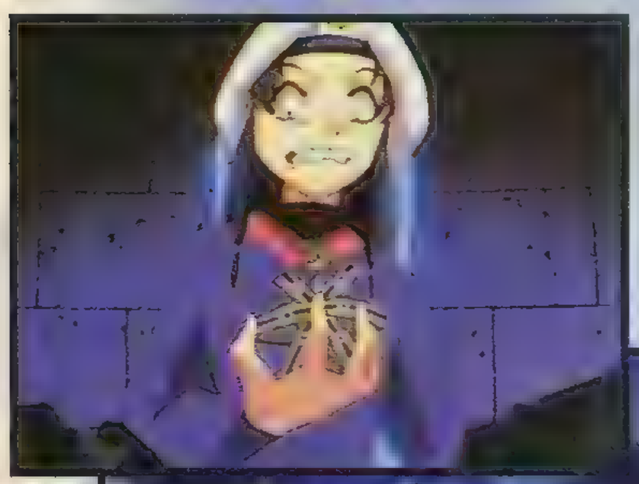
Szkoda tylko, że nowy „El Hazard" nie wnosi nic nowego do podstawowej kwestii tego serialu. Czy Makoto odnajdzie swoją ukochaną Ifuritę? Jakie będą ich dalsze dzieje? Podobnie zresztą jak w przypadku „Tenchi Muyo", tak i tutaj autorzy uparcie wymigują się przed podjęciem tego podstawowego wszak dla wielu odbiorców wątku, a zamiast tego prezentują nam zupełnie nową bohaterkę – kapłankę wody, Quawor Thales, która – oczywiście – natychmiast po zaistnieniu w świecie naszych ulubieńców zaczyna... podkochiwać się w Makoto (znane dobrze wszystkim wielbicielom serii pierwsze prawo „Tenchi Muyo"/„El Hazard" mówi wszakże: „każda nowo pojawiająca się w serii osoba płci żeńskiej natychmiast zakochuje się w głównym bohaterze"), co wprowadza zamęt w grono jego dotychczasowych adoratorek. A Ifurita? No cóż, ktoś, kto czekał na ukochanego 10 000 lat, poczeka jeszcze te kolejne parę(naście) odcinków...











Pejotl

Pioneer 1998
Plan serii:
Taro Maki, Toru Miura
Scenariusz: Hiroaki Hayashi
Projekt postaci: Jun Okuda, Toshimitsu Kobayashi
Reżyseria: Yasuhito Kikuchi
Muzyka: Seikou Nagaoka

tips & tricks

Banzai & Frogger

ALIEN NATIONS

magiceye – pełna mapa; lolly – lizaki; juice – sok; choco – ciasto czekoladowe; wartime – uzbrojenie; iamhungry – jedzenie; ironman – żelazo; stonemason – kamień; lumberjack – drzewo; cashcow – 5 tys. dolarów; winner – przegrana.

ALIEN VS. PREDATOR

Wciśnij ~ (tyldę) oraz F12, a potem wpisz kod: alienbot – stworzenie aliena sterowanego przez CPU (bota); winnerofthegreatbattleoftheuniverse – osiągnięcie finalnej postaci xenomorfa; showcoords – pokazuje Twoje koordynaty na danym etapie; skullcollector – God mode dla predatora.

ANGBAND

Wciśnij CTRL+W, a potem SHIFT+H. Pojawi się menu.

AXIS & ALLIES

Wystukaj na głównym ekranie „neverdie". Otrzymasz nieskończoną ilość żyć.

BRAVEHEART

W czasie walki (tryb 3D) wciśnij Delete i wpisz „sesquipidilian". Włączy to tryb „cheat". Teraz możesz wpisać „bannockburn", aby zabić wszystkich przeciwników na planszy.

COMMANCHE 3

W czasie lotu wciśnij R i wpisz któryś z następujących kodów: ratz – czyni Cię na jakiś czas niewidzialnym; cowz – zatrzymuje w miejscu przeciwników i rakiety; ipig – daje mnóstwo różnych rodzajów broni; cat9 – naprawia uszkodzenia (oprócz krytycznych); dog9 – daje nową broń; bat9 – daje rakiety Hellfire.

DIE HARD TRILOGY 2

Wciśnij Esc, aby spauzować grę i wpisz któryś z poniższych kodów.
Na dowolnej planszy: God mode – painless; przełączanie efektu mgły – fogging; zmiana kamery – followme.
Na etapach strzelankowych (shooting stages): wszystkie rodzaje broni – weapons; nieskończona amunicja – ammo; przełączanie opcji auto–reload – autoreload; przełączanie opcji auto–fire – autofire; spowolnienie wrogów – slowmo; spowolnienie rakiet – slowrocket.
Na etapach akcji (action stages): wszystkie rodzaje broni – weapons; nieskończona amunicja – ammo; „zamrożenie" nieprzyjaciół w miejscu – freeze; przełączanie opcji auto–targeting – targeting; przełączanie widoku laserowego – laser; widzenie przez ściany – ghost; lepsze skoki – followterrain; tryb „Skeleton" – mrbones; tryp „Electric" – shocked; widok FPP – fps; wiecej krwi – fragyuck; pomniejszone głowy postaci – pillowmode; powiększone głowy postaci – bighead.
Na etapach z pojazdami (driving stages): przejeżdżanie przez ściany – ghost; nieskończony dopalacz – nitro; szybsza jazda – chantastic; wyłączenie limitu czasowego – freeze; śnieg – snow; jeździsz samymi kołami – susonly.

DESTROYER 4

W trakcie gry wpisz: operation – zamiana dóbr z wrogiem; daltonien – zamiana z wrogiem miejscami.

F-22 LIGHTNING 3

Wciśnij Ctrl + Enter i wpisz następujące kody (uwaga na małe i duże litery). Po wpisaniu kodu wciśnij Enter, by go uaktywnić: trust no one – God Mode; ghostpit – Twój samolot staje się niewidzialny; this isnt happening – odnawia wszystkie uszkodzone podzespoły samolotu; the truth is out there – nieskończona amunicja; fight the future – początkowy stan amunicji; black oil – uzupełnia paliwo; I want to believe – nie możesz się rozbić.

HEROES OF MIGHT AND MAFIC 3: SHADOW OF DEATH

W trakcie gry wciśnij TAB i wpisz: nwcagents – 10 czarnych rycerzy zjawia się w pustych miejscach; nwctrinity – 5 archaniołów zjawia się w pustych miejscach; nwclotsofguns – wszystkie machiny wojenne; nwcneo – poziom wyżej; nwcfollowthewhiterabbit – masz szczęście; nwcnebuchadnezzar – ruszaj się do woli; nwcmorpheus – maximum morale; nwcoracle – odsłania mapę; nwcwhatisthematrix – odsłania mapę świata; nwcignoranceisbliss – ukrywa mapę; nwctheconstruct – 100 000 złota i po 100 całej reszty; nwcbluepill – przegrana; nwcredpill – wygrana; nwcthereisnospoon – 999 many i czarów; nwczion – wszyztskie budynki; nwcphisherprice – dziwne kolory.

KINGPIN

Załaduj grę z parametrem „+developer 1" (np. „c:\Kingpin\kingpin.exe +developer 1"). Potem, już w czasie gry, wciśnij ~ (tyldę), aby wyświetlić konsolę, i wpisz: god – God mode; immortal – God mode; noclip – przechodzenie przez ściany; cl_rearviewmirror 1 – obraca kamerę do tyłu; togglecam – widok TPP; notarget – przeciwnicy będą Cię ignorować; extracrispy – podpala przeciwników; key# – daje klucz numer # (1–10); give x – daje przedmiot (zamiast x wpisujesz nazwy przedmiotów: all; weapons; ammo; cash ###; coil; watch; battery; whiskey; chem_plant_key; fuse; shop_key; warehouse_key; lizzy head; shipyard_key; office_key; valve; ticket; flashlight; crowbar; pistol; shotgun; tommygun; heavy machinegun; grenade launcher; bazooka; flamerthrower; bullets ###; shells ###; 308cal ###; grenades ###; rockets ###; gas ###; spistol; pistol reload; small health; large health; adrenaline; health; helmet armor; jacket armor; legs armor; armor – zamiast ### należy wpisać pożądaną liczbę/ilość); map [nazwa] – wgrywa daną mapę: sr1 – skid row; sewer – the sewers; sr2 – the super; bar_sr – jax; sr3 – mean streets; sr4– the Jesus; bike – bike; pv_h – poisonville; bar_pv – club swank; pv_1 – Louie's errand; pv_b – Blanco industries; pv_boss – Nikki Blanco; sy_h – Lizzie's problem; bar_sy – salty dog; sy1 – pier pressure; sy2 – das boot; steel1 – steeltown; bar_st – boiler room; steel2 – steel mill; steel3 – steel processing; steel4 – moker shipping; kpcut3 – consequences; ty1 – derailed; ty2 – dark passage; ty3 – trainyards; ty4 – depot; kpcut4 – the picnic; rc1 – radio city station; rc2 – enter the dragons; rc3 – street of fire; rc4 – skytram station; bar_rc – typhoon; rc5 – central towers; rcboss1 – crystal palace east; rcboss2 – crystal palace west; kpcut7 – end sequence.

MAJESTY

W czasie gry wciśnij ENTER i wpisz któryś z kodów: victory is mine – wygrywasz; i'm a loser baby – przegrywasz; fill this bag – otrzymujesz 10 tys. sztuk złota; revelation – odkrywa mapę; build anything – daje dostęp do wszystkich budynków; give me power – daje dostęp do wszystkich czarów; cheezy towers – czary nie mają limitu zasięgu; restoration – odnawia hit pointy; frame it – pokazuje licznik FPS; grow up – podświetlony bohater otrzymuje +5 poziomów.

MESSIAH

W czasie gry wciśnij [Esc] i wpisz któryś z kodów: nieśmiertelność – ucantkillme; wyłączenie nieśmiertelności – fleshnblood; wyłączenie SI – braindead; włączenie SI – einstein; wyłączenie wzroku przeciwników – icantsee; włączenie wzroku przeciwników – icanseeu; kamera zablokowana – freezecam; „luźna" kamera (freecam) – thawcam; włączenie wireframe'u postaci – charwireon; wyłączenie wireframe'u postaci – charwireoff; włączenie wireframe'u otoczenia – worldwireon; wyłączenie wireframe'u otoczenia – worldwireoff; włączenie licznika wielokątów – onpolycount; wyłączenie licznika wielokątów – offpolycount; zakończenie gry – toohardforme.
Przywoływanie potworów (każda nazwa przywołuje dany typ): mynightmare; bestfriend; voodooextreme; bigbang; onsteroids; letmein; buzzbuzz; smellyguy; nohygiene; idontdance; scumbucket; smellysteroids; chotling; keepmecompany; bustamove; cutarug; mixalot; inchàrge; janeplain; jillplain; lightmeup;

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

fungirl; softwarebuys; getsome; guncmndr; stickaround; hcop; specialguy; Cop lcop; rapidfire; slicendice; averagejoe; averagejack; averagejohn; coolfx; heydoc; mcop; addedfirepower; cooloff; tophat; workit; mansdream; boomstick; glowstick; varmint; rcop; egghead; femfatale; nastyone; bringmeadrink; gamespot; illbeback; cantseemyface; weldme; workinman.

MIDTOWN MADNESS

Wpisz w menu imion: Showme Cops – wyświetla na HUD–zie wszystkie policyjne jednostki; Big Bus Party – wszystkie pojazdy stają się autobusami; Tiny Car – wszystkie pojazdy stają się małe; amizdA eoJ – wszystkie pojazdy jeżdżą do tyłu; Jet Planes – wszystkie pojazdy zamieniają się w samoloty; Warp Eleven – wszyscy jeżdżą 10 razy szybciej.

MYSTERY ISLAND

Kody do wpisania w trakcie gry: MRBIONIC – więcej mocy; MRPOLO – wysokie skoki; MRTOUGH – nieśmiertelność; MRSPEED – zwiększona szybkość; MRGOD – nieskończona ilość żyć.

SOLDIER OF FORTUNE

Załaduj grę z parametrem „+set console 1" („sof.exe +set console 1"). W czasie gry wciśnij ~ (tyldę) i wpisz „\cheats 1" (uruchamia tryb cheat). Następnie wpisz któryś z kodów: heretic – God mode; ninja – niewidzialność; elbow – pierwsze 6 typów broni z kompletem amunicji; bigelbow – pozostałe 6 typów broni z kompletem amunicji; phantom – przenikanie przez ściany; matrix [1–10] – spowolnienie; updateinvfinal – więcej amunicji; killallmonsters – zabija wrogów; gimme [nazwa] – daje dany przedmiot (nazwy poniżej).
Nazwy przedmiotów: item_weapon_assault_rifle; item_weapon_pistol; item_weapon_pistol2; item_weapon_rocketlauncher; item_weapon_sniper_rifle; item_weapon_shotgun; item_ammo_auto; item_ammo_rocket; item_ammo_shotgun; item_ammo_pistol; item_ammo_pistol2; item_equip_armor; item_equip_c4; item_equip_flashpack; item_equip_grenade; item_equip_light_goggles; m_nyc_ebum; m_nyc_mskinhead1; m_nyc_politician; m_nyc_mpunk.

STAR TREK: ARMADA

Wciśnij ENTER i wpisz: kobayashimaru – następna misja; showmethemoney – więcej kasy; canofwhoopass – 99 dodatkowych oficerów.

THIEF 2: THE METAL AGE

Wciśnij CTRL+ALT+SHIFT+END, aby przejść do następnej misji. Sposób na dużą ilość pieniędzy: tuż przed zakończeniem misji nagraj stan gry. Po skończeniu nagraj się w innym miejscu i załaduj poprzedniego save'a. Gdy teraz skończysz misję, dostaniesz podwójną ilość pieniędzy. Sztuczkę można powtarzać.

TZAR: BURDEN OF THE CROWN

W trakcie gry wciśnij ENTER i wpisz: HMPRETTYPLEASEWITHSUGARONTOP – włączenie cheatów; HMGOD – nieśmiertelność zaznaczonej jednostki; HMREVEAL – objawienie mapy; HMNOFOG – wyłącza mgłę wojny; HMPETLEVA – 50 000 wszystkiego; HMDVALEVA – 10 000 wszystkiego; HMTIMER – pokaż licznik; HMBUILDOZER – szybkie budowanie; HMUSURP – wyłącza kontrolę głównych budynków; HMNOTECH – wyłącza upgrade'y; HMKINGDOM X – zaznaczone jednostki przechodzą na stronę gracza X; HMSPAWN X –tworzy jednostkę typu X; HMNOPOP – limit ludności to 1000; HMRESIGN – przegrana.

X-WING ALLIANCE

Kod IMACHEATER aktywuje tryb „cheat". Teraz możesz używać następujących kombinacji: KILLMENOW – przegrywasz misję; THETASTEOFVICTORY – wygrywasz misję; HYPERMETO# – przenosi do misji # (wpisać numer); EWOKSRULE – nieśmiertelność; MASTERYODA – nieskończona amunicja.

skr. poczt. 21, tel. (0 22) 624-91-47

W NASTĘPNYCH NUMERACH...

DIABLO 2

Hip hip hurra! Jak dobrze pójdzie, to za miesiąc trzaśniemy reckę. Lecz, niestety, jak znamy życie, to Diabeł pokaże tylko rogi i wciśnie się dopiero Na 5 minut przed... :) Ale może też uda nam się wyciągnąć od Blizzardów jakiś materiał specjalny!

SHOGUN: TOTAL WAR

Jedna z najbardziej oczekiwanych strategii! Tym razem „elektronicy" zaserwują nam połączenie trójwymiarowego RTS-a taktycznego z dwuwymiarową strategią w skośnookich klimatach! Zobaczymy dumnych samurajów, podstępnych ninja, zdradliwe gejsze, zamki z papieru i oczywiście harakiri!

MDK2

Qrde balas, znowu się spóźnił! Dreamcast wyprzedził PeCeta o dobry miesiąc. To skandal! Ale za miesiąc na pewno drania dopadniemy!

DEVIL INSIDE

W chwili, gdy piszemy te słowa, w naszych rękach spoczywa już gorąca, parząca wersja finalna. Jaka szkoda, że nie parę dni wcześniej, bo recenzja byłaby już w tym numerze!

EVOLVA

Odlotowy tytuł! Hektolitry krwi! Szkoda, że ciągle w fazie produkcji. Mamy co prawda, jak większość redakcji na całym globie, betę wersję, ale my przecież nie recenzujemy bet!!!

MAJESTY

Ufff... Za miesiąc doczekacie się recenzji i oceny. Właściwie tyle już pisaliśmy o tej grze, że można by zamieścić tylko klepsydrę z oceną ;)

BALDUR'S GATE: ICEWIND DALE

AD&D rulez! Mimo że lato tuż tuż, to jednak mamy nadzieję, że Lodowy Wicher zawieje nie tylko w Dolinie. Może już w maju? Rolplejowcy nie mogą się już doczekać!

ENEMY ENGAGED

W GUNSHIP-ie! można było sobie polatać nad Polską, ale co to za Polska bez polskiej armii? Wszystkich zawiedzionych pilotów zapraszamy do kokpitów RAH-66 i KA-52.

SHADOW WATCH

Cyberpunk w wersji animowanej. Szczęk przeładowywanych gunów, transfery danych, implanty, mutanty, kosmici, Sowieci... ups, trochę się rozpędziliśmy. W każdym razie warto pograć!

ROLLCAGE STAGE 2

Lubicie szybkie wózki? Jeeeeeeeee! Nie ma to jak dać po garach, a swąd palonej gumy zostawić daleko w tyle! Futurystyczne wyścigi w sieci to jest to!

ALLEGIANCE

Microsoft, oprócz wiecznie zawieszającej się Windy, produkuje także gierki. I to nie tylko sportówki! Już niedługo poszalejemy sobie w niezmierzonej otchłani sieci, prując z laserowych działek do innych spejsowych myśliwców.

FEAR EFFECT

Czego można się spodziewać po konwersji z konsoli, jeśli nie jest to kolejna część FF? Zgadliście! Oczywiście chodzi o mordobicie, w tym wypadku chodzone (to znaczy, że gra na pewno będzie chodzić :)

POZA TYM...

- Opiszemy kupę rozmaitego sprzętu hardware'owego, takiego jak: notebooki, karty, kierownice, joye i inny złom, w który warto się zaopatrzyć, aby nie wypaść z obiegu.
- Zmiażdżymy w imadle najlepsze i najpopularniejsze gierki.
- Ogłosimy nowe konkursy i rozwiążemy stare.
- Opublikujemy pierwsze wyniki Listy Przebojów Czytelników.
- Zcyborgizujemy autorów Cybernetu :)

CZERWCOWY NUMER NSS'80 W KIOSKACH JUŻ POD KONIEC MAJA!

Oryginalna gra (2xCD)

MESSIAH za 29,90 !!!

Bob jest wykolejeńcem niebios, aniołem tylko z imienia. Sam „Boski Ważniak" osobiście poprosił go, by usunął z powierzchni Ziemi te, jak to mówi, „dziwolągi". Bob posiada moc opętania dowolnej istoty i może wykorzystywać grzeszników, by zgładzić innych... grzeszników. Może wybierać spośród 40 rodzajów postaci i w ich ciałach skradać się, okaleczać, przebijać i zabijać inne szkodniki. Ale kogo opętać, oto jest pytanie...

POSTACIE

- Jako Bob możesz opętać i kontrolować dowolną spośród 40 rodzajów postaci: prostytutki, gliniarzy, Behemothy, księży, bramkarzy, cichodajki, tancerki, żigolaków, demony, mętów, spawaczy, techników nuklearnych, lekarzy, barmanów, karłów, alfonsów, potwory, zwierzęta i wiele innych!
- Wszystkie postacie wyglądają wyjątkowo realistycznie, nawet skóra w odpowiednich miejscach fałduje się i rozciąga.
- Połączenie techniki „motion capture" z tradycyjną animacją sprawia, że każda postać w Mesjaszu wygląda szalenie realistycznie.

BROŃ

- Ponad 10 różnych rodzajów broni, między innymi: napędzane rakietowo harpuny, pistolety igłowe, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia, granaty, pistolety ogłuszeniowe.
- Wykorzystaj opętanych wrogów jako broń.
- Broń zostawia trwałe ślady w otoczeniu.
- Zwłoki pozostają tam, gdzie padły.

Mesjasz wykorzystuje najnowszą i oryginalną technologię RT–DAT, która umożliwia wyświetlanie postaci tak szczegółowo, jak tylko pozwala na to Twój komputer. Nawet na Pentium z kartą VooDoo Gra prezentować się będzie całkiem nieźle.

W jaki sposób słodki cherubinek Bob chroniony jedynie pieluchą odszukuje źródło zła na ziemi?

Opętanie to jest to... Goły i bezbronny, Bob używa swojej jedynej broni i opętuje pierwszą postać jaką widzi, robotnika.

Bob, rozpoznawalny po aureoli, spostrzega, że robotnik nie posiada praw do opuszczenia pomieszczenia. Dlatego, aby trochę namieszać, Bob spuszcza 5 tonowy czołg na niezorientowanego robotnika.

Teraz dopiero może opętać medyka, wysłanego na pomoc przygniecionemu robotnikowi, lekarze mają odpowiednie prawa dostępu.

W końcu przedostaje się przez drzwi magazynu, jednak Bob wciąż potrzebuje praw dostępu do laboratorium, gdzie chce zdobyć ważne informacje.

Bob porzuca ciało medyka, bo spostrzega, że gliniarz ma zezwolenia na wejście do laboratorium.

Gliny mają także laserowo kierowane KARABINY! Bosko!

W trakcie identyfikacji przed drzwiami laboratorium, Bob niechcący zwraca na siebie uwagę.

Olbrzymi 5 metrowy, genetycznie wyhodowany Behemoth wyszarpuje serce gliniarza i rzuca jego martwym ciałem jak szmacianą lalką.

Czy nadal sądzisz, że nasz słodki cherubinek jest bezbronny?

Po ujrzeniu potężnej siły emanującej z Behemotha sięgającego po gliniarza, Bob szybko decyduje się na zmianę wcielenia i opętuje Bestię. Teraz jest gotowy NA SZATAŃSKĄ ZABAWĘ!

Zamów Messiaha z dostawą do domu

(0-22) 519 69 19

Zadzwoń już dziś!

Pełna gwarancja najwyższej jakości, nasza pomoc techniczna czuwa i reaguje bezzwłocznie.

Oryginalne gry tańsze niż pirackie! Rozpoczęliśmy rynkową rewolucję, weź w niej udział i stań po stronie mega tanich oryginalnych gier. Już wkrótce będziesz mógł kupić nową, doskonałą grę Messiah w cenie znacznie niższej niż piracki. Za dwie płyty CD zapłacisz jedynie 29.90!

NOWOŚĆ!

Pakiet z pełną wersją znakomitej gry komputerowej Messiah zawierający:

- **płytę CD-ROM z programem,**
- **dodatkową płytę audio z muzyką z gry,**
- **opakowanie plastikowe płyt CD,**
- **pudełko kartonowe na grę,**
- **instrukcję obsługi,**
- **pismo z dodatkowymi informacjami związanymi z grą Messiah,**
- **konkurs z możliwością wygrania odlotowego komputera.**

Szukaj już w maju nowej, odjazdowej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Pierwszy numer Extra Gry kupisz w całej Polsce w punktach sprzedaży prasy i dobrych stoiskach z grami komputerowymi.

www.extragra.com

Najwyższą jakość i najniższą cenę gwarantuje CDPROJEKT, wiodący wydawca gier komputerowych w Polsce.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA TEGO ROKU! SZUKAJ W SKLEPACH!

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

w największej przygodzie Twojego życia

4CD!

PLANESCAPE TORMENT

GRA OTRZYMAŁA WIELE NAGRÓD I WYSOKICH OCEN PRASY:

CD ACTION 9.5/10

CLICK! 5/6

GRY KOMPUTEROWE 90%

MACHINA 4.5/5

MAGAZYN IO 90%

RESET 9.5/10

NEW S SERVICE 9/10

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 4, 4, 5 /5

Tylko w Polsce wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry zawierające dodatkowo: oryginalną koszulkę, mousepad, plakat i słownik terminów świata Planescape.

CENA 159 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Pół roku zajęło nam stworzenie polskiej wersji gry, która jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych. Kilkadziesiąt osób bez ustanku pracowało nad tym aby Torment przemówił do Ciebie w Twoim ojczystym języku i aby było to doznanie jakiego dotychczas nie przeżyłeś. Wreszcie będziesz mógł się zagłębić w ogromny świat Planescape. Wierzymy, że przyjemność z gry przewyższy wszystko co do tej pory poznałeś.

Dlaczego musisz mieć Planescape: Torment:

- Jest to najlepsza gra RPG, zarówno dla wielbicieli gatunku, jak i dla nowicjuszy.
- Jest opracowana w polskiej wersji językowej. Znani aktorzy i doskonałe tłumaczenie sprawi, że poczujesz klimat gry jak nigdy dotąd.
- Jest największą i najbardziej złożoną produkcją w dziejach gier komputerowych, a wykreowana wirtualna rzeczywistość jest najbliższa ideałowi.
- Zajmuje 4 płyty CD wypełnione po brzegi ogromnym, niesamowitym światem.
- Pudełko z grą wypełnione jest rzeczami, które pozwolą jeszcze lepiej poczuć klimat gry. Znajdziesz w nim obok 4 płyt CD i obszernej instrukcji podkładkę pod mysz, słownik świata Planescape, plakat/mapę oraz oryginalną koszulkę (wybierz grę z koszulką w Twoim rozmiarze - oznaczenie na pudełku). Wszystko to za cenę normalnej gry.
- Kupując jedną grę bawisz się kilka razy lepiej i dłużej niż wieloma innymi!

Torment to obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony.

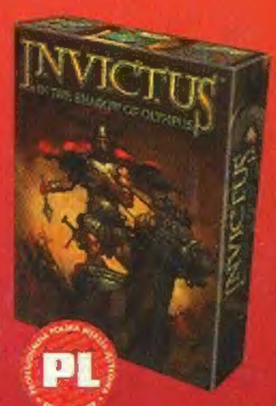
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Interplay · Black Isle Studios · Advanced Dungeons & Dragons®

Już wkrótce...

INVICTUS



Połączenie gry RPG z grą strategiczną. Jako wybrany przez greckich bogów śmiertelnik, zostajesz zamieniony w herosa i rzucony w wir porywających misji. Gra zostanie opracowana w całości po polsku i wydana będzie na 2 CD w cenie 79 zł!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymiBioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgottem Realms i ich loga są zastrzeżone.